

Año I Número 2- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
FANTASIA
MICKEY SUPERSTAR
HOBBY PRESS
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
¡Desvelamos el secreto!
TERMINATOR 2
Así será la bomba del año
8 414090 100168 00002
¡Mogollón de novedades!
SUPER KICK OFF
THUNDERFORCE III
LOS SIMPSONS
GREMLINS 2
WARBIRDS
DRAGON CRYSTAL
SUPERMARIO 3
Una nueva aventura del personaje más famoso de NINTENDO
Mega Concurso
REGALAMOS 1.000 GAME BOY
Nintendo GAME BOY
SELECT START



¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE (



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque… ¡Nadie se resiste a su fuerza!





.O GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)





BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!

F-1 RACE





THE AMAZING SPIDERMAN



TENNIS



NINTENDO WORLD CUP







DR. MARIO



ALLEYWAY

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



SOLAR STRIKER



GOLF





DYNABLASTER



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



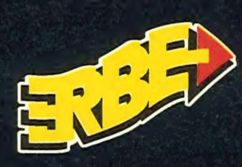
PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE'S QUEST



ERBE SOFTWARE S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

SUMARIO

Año I - Nº 2- noviembre 1991- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 pts.

PRÓXIMO CAMBIO DE DIRECCIÓN Y TELÉFONOS

En el curso de las próximas semanas Hobby Press, S.A. completará el traslado de sus oficinas y redacciones a su nueva sede en San Sebastián de los Reyes.

Cuando este traslado se ultime, la nueva dirección y teléfonos serán:

C/ De Los Ciruelos, nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Teléfonos y Fax:
Centralita: 654 81 99
Suscripciones: 654 84 19 / 654 7218
Fax: 654 86 92

LASERS & PHASERS

Todo lo que te gustaría saber sobre tus juegos y no te atrevías a preguntar. Los mejores trucos para los mejores juegos, las ayudas que necesitas para disfrutar a tope de tus cartuchos favoritos... una sección de la que no puedes prescindir.

Hoy sólo tenemos una manera de comenzar este número, y es agradeciendo el entusiasmo con el que habéis recibido nuestra revista.

Está claro que si llevamos a cabo este proyecto fue porque pensábamos que miles de usuarios de consolas esperaban ver en los quioscos una publicación en esta línea, pero tenemos que reconocer que el éxito ha superado todas las previsiones.

Esto nos ha demostrado que este mundillo consolero está en plena ebullición y que tiene una fuerza que nadie sabe dónde puede llevarnos.

Como véis, habéis conseguido contagiarnos a tope vuestro entusiasmo.

Hemos recibido el mensaje. Preparaos, porque ésto no ha hecho más que comenzar.

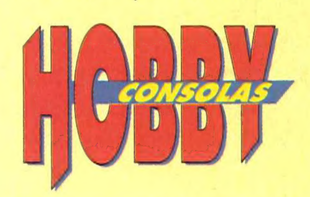


TABLA DE SÍMBOLOS

◄ Gráficos

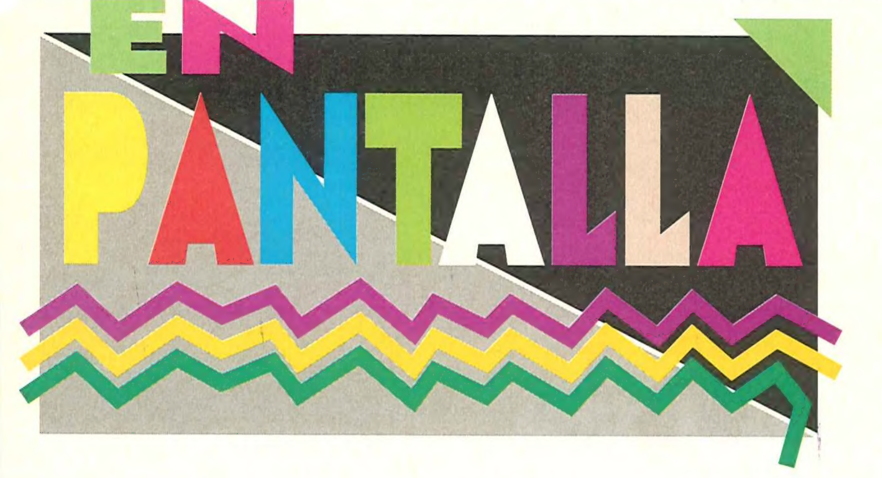
◄ Sonido


◄ Jugabilidad


◄ Lo mejor


◄ Lo peor

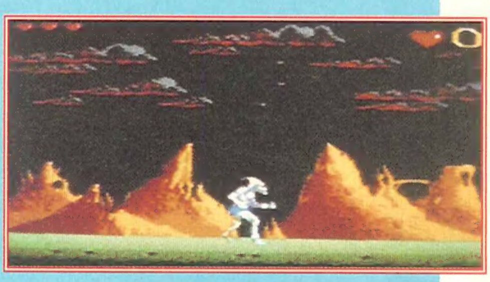
Edita: HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Redacción:** Juan Carlos García, Marcos García, J. Luis Sanz **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición:** Susana Lurguie **Directora de Publicidad:** Mar Lumbreras
Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font **Portada:**.José María Ponce **Dibujos:** F.L. Frontán, José Luis Sanz
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 734 65 00 **Redacción, Administración y Publicidad:** Ctra. de Irún Km. 12,400 Madrid. TLF: 734 70 12 **FAX Redacción y Publicidad:** 372 0886
FAX Dirección y Administración: 734 82 98 **Distribución:** COEDIS, S.A. Avda. Barcelona 225, 08750 Molins del Rey (Barcelona) **Imprime:** ROTEDIC. Ctra. de Irún Km. 12,450 28049 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991

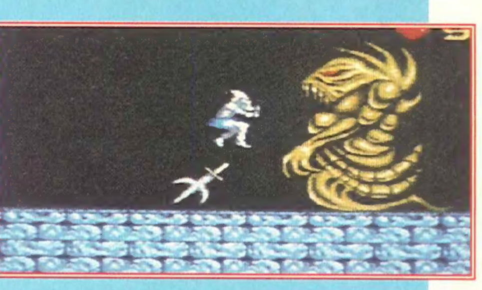


TECMAGIK
La unión de la técnica y la magia

La compañía inglesa Tecmagik, creadora del espléndido **Pacmanía** ataca de nuevo con tres lanzamientos de auténtico lujo: **Populous, Shadow of the Beast, y Champions of Europe**.



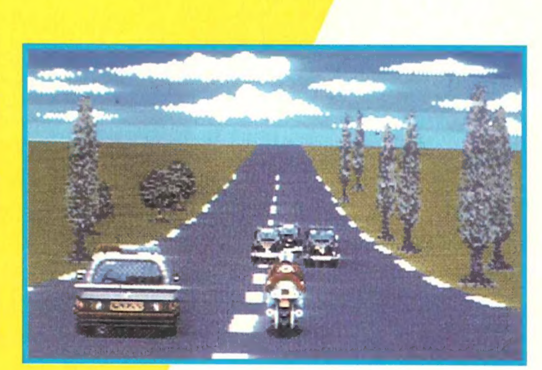




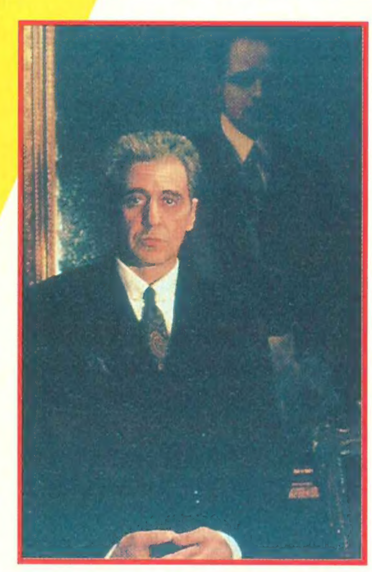
De estos tres títulos, dos de ellos no necesitan presentación, pues no en vano han sido de los mejores juegos editados en la historia de los ordenadores jugables. Es de esperar que Tegmagik llevará a cabo versiones para la Sega Master System que estarán a la altura de las circunstancias. En cualquier caso, pronto os hablaremos en mayor profundidad de estos títulos. En cuanto a Champions of Europe tan sólo decir que es un simulador de fútbol y que será el juego oficial del próximo Campeonato de Europa. No está mal la cosa...

Aluvión de novedades Made in US Gold

La afamada compañía U.S.Gold, conocida en todo el mundo por su videojuegos para ordenador, va a entrar de lleno en el mundillo de las consolas. Su estrategia parece clara: bombardear el mercado con títulos de renombre jugátil.



Primeramente, y para la ochobitera Master Sistem llegará una excelente selección de títulos. Empezamos. **World Class Leaderboard**, que emula las hazañas golferas de un Olazabal cualquiera; **Out Run Europa,** juego que colmará tus ansias de velocidad a través de multitud de carreteras y que será programado por un equipo de contrastada eficacia: Probe, y **Heroes of the Lance**, por si lo que te van son las historias de magos y caballeros espadosos.



Pero tranquilos, que la cosa no ha hecho más que comenzar. Atentos. **Indiana Jones IV: Las llaves de la Atlántida** es otro de los títulos que tendréis a vuestra disposición. El argumento de este cartucho está basado en un relato de George Lucas que debía protagonizar Harrison Ford para la pantalla grande, pero que para desgracia de la humanidad no se va a llevar a cabo.

Por último llegamos a la mayor de las consolas del tio Nakayama, la Mega Drive, con dos cinematográficos lanzamientos: **Indy III** y **El Padrino**

Como habréis visto, la cosa va de terceras partes y estamos seguros de que ambos arcades responderán a la espectación que han suscitado.

¡Olé! para US. Gold, aunque como mantenga éste ritmo de lanzamientos pueden acabar fundiendo los plomos a nuestras consolas.

Super Famicom: La Nintendo que vendrá



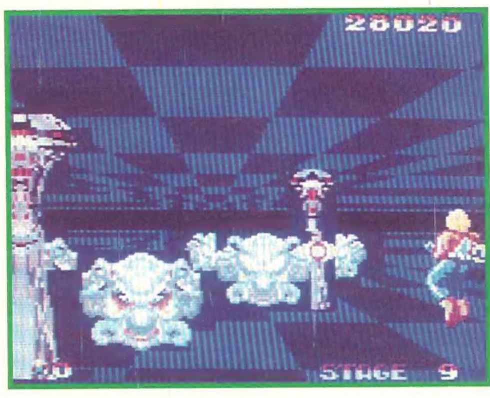
Este bello artefacto de bonito diseño no es otro que la **Super Famicon**, (contracción de SUPER FAMIly COMputer), modelo de consola de 16 bits perteneciente a Nintendo.

Esta consola lleva ya algunos meses en los mercados japonés y americano, aunque todavía tardará bastante tiempo en aparecer de una manera oficial en nuestro país.

Sin embargo, para ir poniéndoos los dientes largos, os comentaremos algunas de sus características técnicas: paleta de 32.768 colores, 256 de ellos en pantalla; resolución de 256 por 224 pixels, que en modo interlace llega a alcanzar el doble, 512 por 448 y módulo de sonido de 8 canales elaborado por Sony.

Actualmente esta es la máquina mimada de la todopoderosa Nintendo y para ella se están realizando juegos de auténtica calidad. Esperamos verla pronto en nuestro país.

Game Gear "for ever"



SPACE HARRIER



HALLEY WARS

Una impresionante cantidad de títulos para la portátil de Sega harán su aparición de aquí a las inminentes fechas navideñas.

Juegos tan esperados y deseados como **Sonic, Space Harrier** y **Outrun** pasarán a partir de ahora a formar parte de nuestra juegoteca portátil.

Sin duda el lanzamiento estrella corresponde al ya mencionado Sonic, una genial versión que, creednos, no desmerece en absoluto a las grandes de Sega.

Con el Outrun disfrutaréis de lo lindo, devorando millas y millas como locos, mientras el paisaje desfila ante vosotros a gran velocidad. También el Space Harrier pasará a engrosar las, a partir de ahora, nutridas filas Game Gearianas.

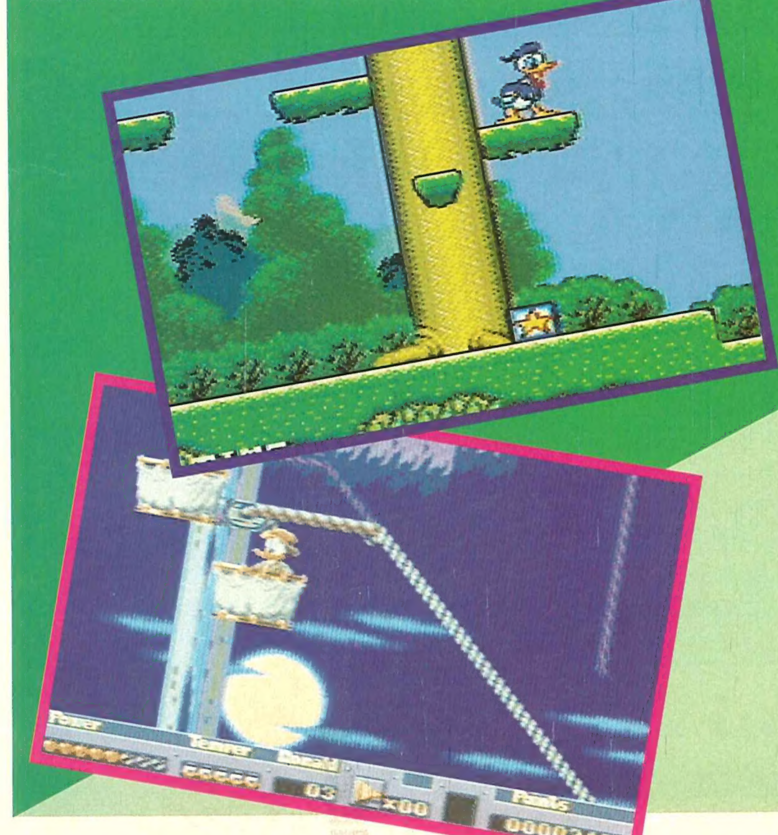

SONIC



SLIDER

Por supuesto hay mas títulazos para examinar cuidadosamente. **Halley Wars**, un mata marcianos alucinante; **Slider**, más conocido como Skweek, un arcade lleno de color y emoción, y **Joe Montana Football**, fútbol americano, por supuesto. Y seguimos, que aún queda más: **Ninja Gaiden** (Shadow Warriors), un interesante poker; **Factory Panic**, super divertido; **Fantasy Zone**, muy popular en la Master; un extraordinario mini golf llamado **Put and Putter, Kinetic Connection**, **Woody Pop** y una trepidante versión del **Pengo**, aquel famoso arcade del pingüino.

Desde luego, váis a tener marcha como para regalar con vuestra Game Gear. Y no os preocupéis, que ya os hablaremos más detenidamente de estos juegos en próximos números. Tranquilos, pequeños, tranquilos.



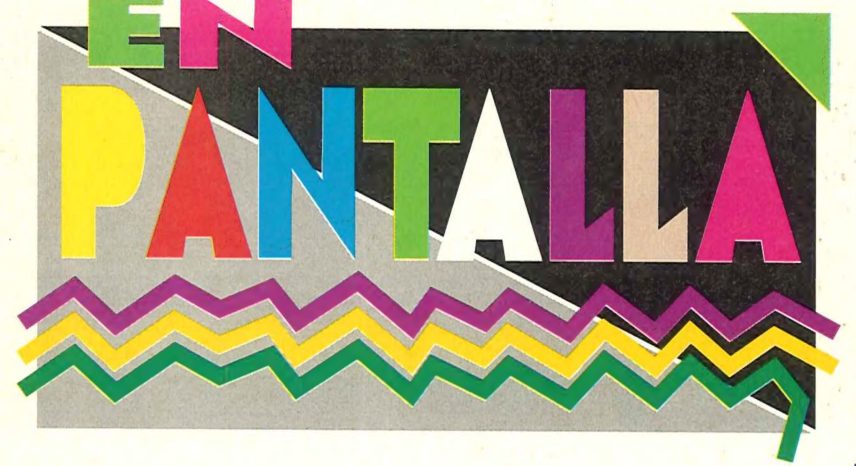
QUACKSHOT
El pato Donald se pone al día

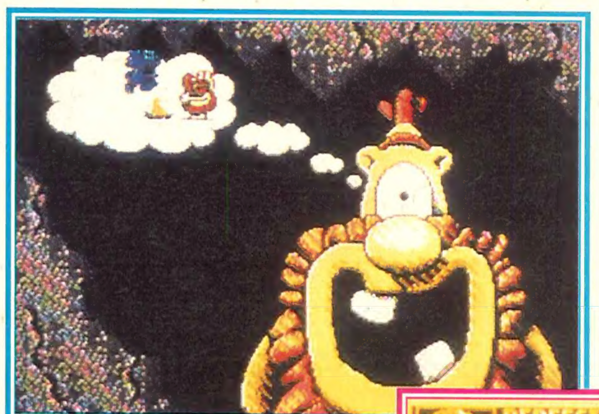
Poco a poco los personajes de Walt Disney se van acercando hasta nuestras pantallas consoleras. Y cuando está a punto de presentarse la segunda incursión Megadrivera del simpático ratoncito Mickey, Fantasía, nos llega esta primera aventura de otro personaje no menos entrañable: el único, el inigualable, el genuíno...Pato Donald.

Así, veremos como nuestro picudo amigo se sumerjerá en una aventura Indianesca a lo largo y ancho del mundo en pos del siempre honrado fin de hacerse rico buscando tesoros ocultos.

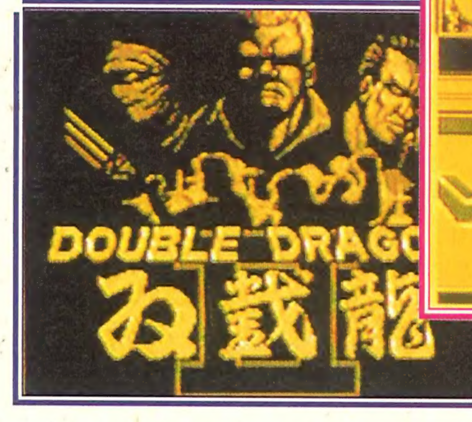
Con este juego, que estará disponible tanto para la Master System como para la Mega Drive, podremos visitar Mexico, Patoburgo o la Transilvania Draculera del insigne Conde, lugares todos ellos repletos de peligros que pondrán a Donald en más de un apuro.

Y para que no tengáis que ponerlo todo, aquí os presentamos algunas instantáneas, obtenidas en rigurosa exclusiva, para que os vayáis haciendo una idea de la diversión que os espera junto a estos eternos y mágicos personajes.





Trog, World Wrestling Federation o Double Dragon, ¿qué más da?. Son todos igualmente alucinantes...



ACCLAIM
La bestia americana

Sin lugar a dudas Acclaim es una de las empresas más importantes en lo que a producción de videojuegos para Nintendo se refiere .Por eso "no nos queda más remedio" que presentaros algunos de los muchos e interesantes lanzamientos que tienen previstos editar durante los próximos meses, tanto para NES como para la Game Boy



En primer lugar se anuncia la llegada de dos secuelas de un famoso y callejero videojuego que hizo furor allí por donde pasó. Se trata de **Double Dragon II** para Game Boy y **Double Dragon III** para la NES. Continuaciones éstas que prometen diversión, golpes y, sobre todo, malos como para dar y tomar.

Sin bajarnos del carro de los golpes, tambien tendremos muy pronto, para ambas consolas, la nueva versión del **World Wrestling Federation** de "Hulk Hogan", "El último guerrero" o "Mr. perfecto" para que no sufras golpe alguno mientras intentas ganar el campeonato del mundo.

Si lo que te gustan son las aventuras de tintes prehistóricos, llegará para la NES **Trog**, un juego en el que deberéis proteger, a dos dinosaurios de las garras de unos salvajes cavernícolas.

Sólo nos queda felicitar a Acclaim y rezar porque continúen sacando títulos como éstos por mucho, mucho tiempo.

EL SENSOR

Mola...

...la increíble acogida que ha tenido la revista

•

...la cantidad de juegos que han salido para la Game Gear

Ni fu ni fa...

...las cartas que nos habéis enviado para las páginas locas

•

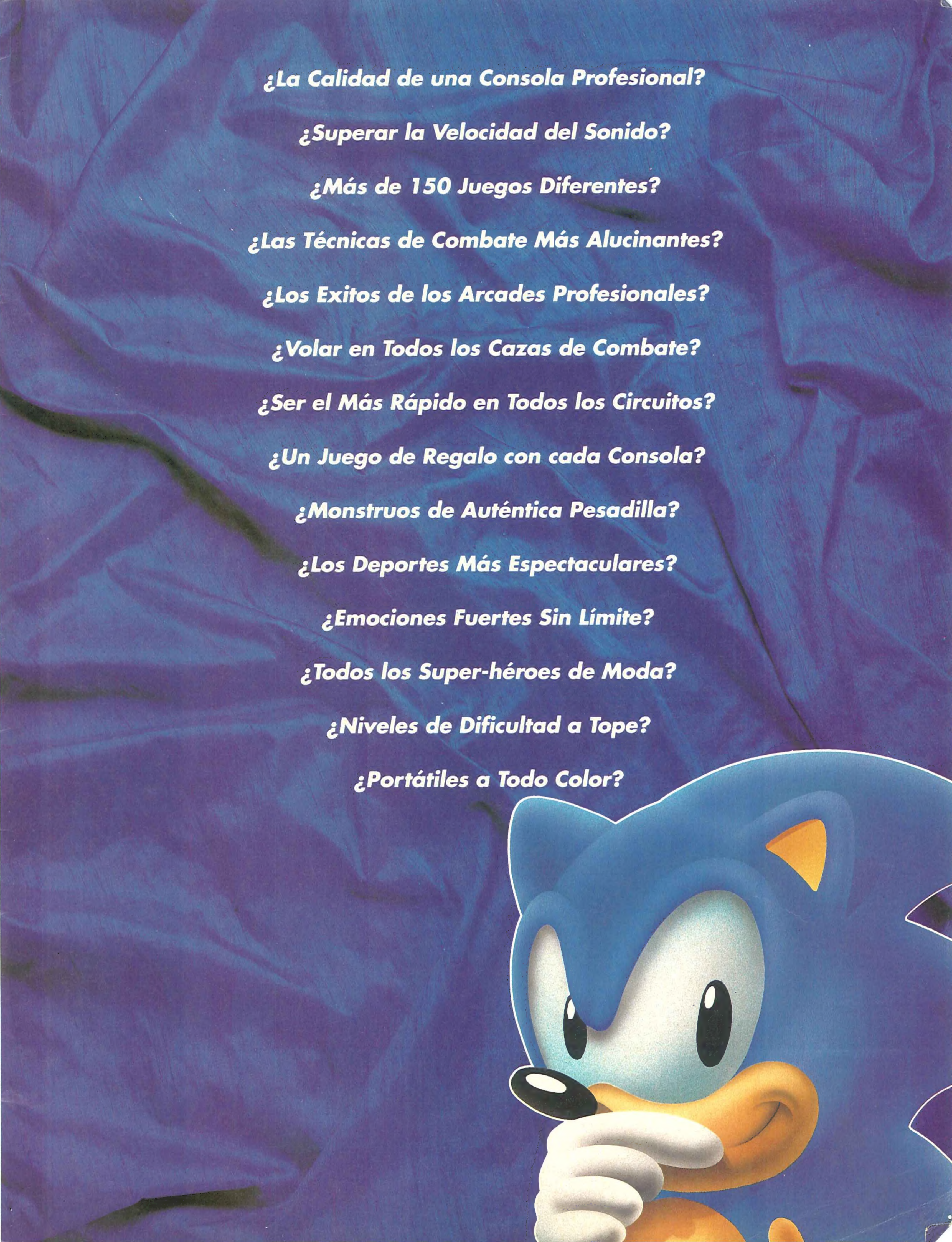
...la batalla entre las portátiles. ¡Mientras sigan sacando todos buenos juegos...!

No Mola...

...la espera que tendremos que sufrir hasta que salga Terminator 2

•

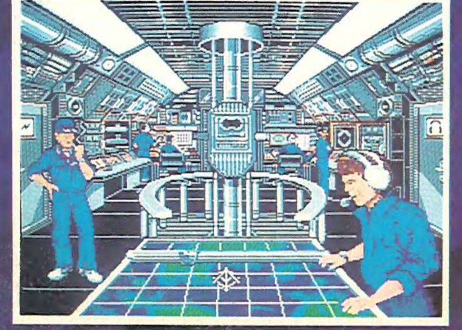
...que todavía no podamos ver la tele en la Game Gear

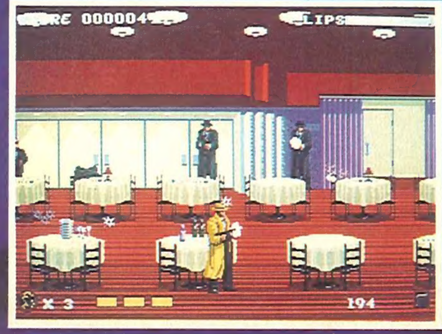

¿La Calidad de una Consola Profesional?
¿Superar la Velocidad del Sonido?
¿Más de 150 Juegos Diferentes?
¿Las Técnicas de Combate Más Alucinantes?
¿Los Exitos de los Arcades Profesionales?
¿Volar en Todos los Cazas de Combate?
¿Ser el Más Rápido en Todos los Circuitos?
¿Un Juego de Regalo con cada Consola?
¿Monstruos de Auténtica Pesadilla?
¿Los Deportes Más Espectaculares?
¿Emociones Fuertes Sin Límite?
¿Todos los Super-héroes de Moda?
¿Niveles de Dificultad a Tope?
¿Portátiles a Todo Color?

QUERER E

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II

Consola Portátil Color GAME GEAR









ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras. Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil a todo color. Con las nuevas Consolas SEGA ya puedes disfrutar de todo aquello que siempre habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres no te costará mucho. Basta con que les invites a probarla... seguro que quedarán fascinados por el realismo de sus grandes aventuras nada más apretar el botón de encendido.

Estas Navidades... el poder es tuyo.

Consola 16 Bits MEGADRIVE



SEGA

Vive Una Aventura Segura





No. Todavía no hemos tenido el privilegio de ver esta película. Pero nos da igual. Estamos seguros de que es sensacional.
No. Todavía no hemos tenido el privilegio de ver estos juegos para Nintendo y Game Boy -tan sólo unas pantallas-, pero estamos seguros de que van a romper moldes.

TERMINATOR 2 Judgment Day

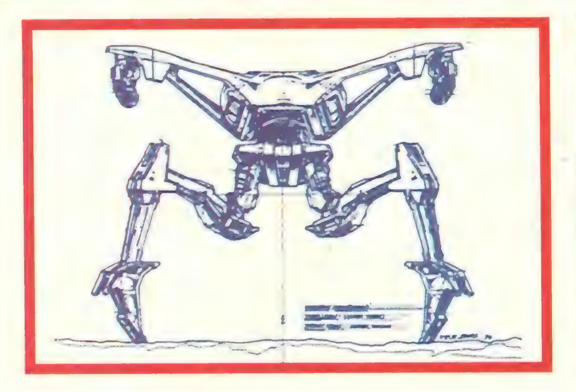
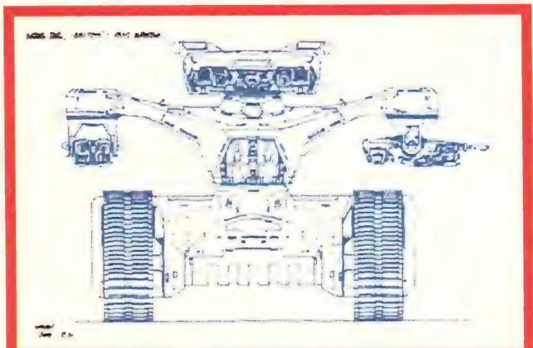
Que un robot mandado por un imperio oscuro intente matar a un humano incómodo no es cosa nueva.

Por ello, tras ver la primera parte de la película que nos ocupa, no podemos más que apasionarnos con la idea de revivir aquellas emocionantes escenas.

Haciendo un poco de memoria recordaréis que nuestro mega-héroe venía del futuro al presente, e intentaba salvar a la madre de John Connor, máximo responsable de las fuerzas del bien en la era post-nuclear, de las garras de un robot asesino, el TERMINATOR.

Este enrevesado argumento, que acaba convirtiendo al héroe y compañero de John en padre de éste, no dejó, en apariencia, motivo alguno para la continuación. Pero sabiendo cómo las gastan en la Meca del cine, no era de extrañar que encontraran una buena escusa para contratacar.

Y es aquí donde nos llega esta segunda parte. Un nuevo


La imaginería desarrollada para la película es realmente espectacular y prueba de ello son estos dos defensores de la terrible ley post-nuclear. A modo de curiosidad os diremos que el segundo de ellos ha sido diseñado por el propio James Cameron.

Terminator será mandado al pasado.

Pero esta vez, a diferencia de la anterior, la víctima no será la madre del proscrito, Sara, sino directamente éste, el joven John Connor que, prevenido por su madre en el futuro, no dudará en reprogramar a un Terminator para mandarlo al pasado con la misión de protegerse a sí mismo y a su madre.

Los dos Terminator se encontrarán en el pasado y la lucha entre ambos dilucidará el destino de la humanidad, para bien o para mal.

Esta rompedora secuela cinematográfica viene avalada, además de por su interminable acción, por las cifras de recaudación y producción y por los efectos especiales de la ILM (Industrial Light & Magic) del tío George, lo que hacen de ella, sin lugar a dudas, el estreno más esperado del año.

Y la llegada a nuestras pantallas consoleras del juego basado en una película de semejante calibre, era algo que no podían pasarse por alto ni los señores de Acclaim, -expertos cazadores de licencias-, ni los propios usuarios, que tarde o temprano acabarían con el "mono" del Terminator 2.

Así, para uso y disfrute de los fanáticos del cartucho, pronto nos llegarán las versiones para la Game Boy y la Nintendo de tan apasionante espectáculo audiovisual.

PRIMICIA EN NINTENDO

Nuestro inteligente servicio de espionaje ha funcionado a la perfección y aquí os presentamos, a modo de primicia espacio-temporal, las primeras pantallas que se han ofrecido de la versión para Nintendo de Terminator 2. Pero aquí no acaba la cosa, porque además podemos contaros algo del argumento. Ahí va. Nuestra misión consistirá en destruir al T1000 mandado por las fuerzas del mal y evitar que el mundo futuro caiga en las manos de los Terminator.

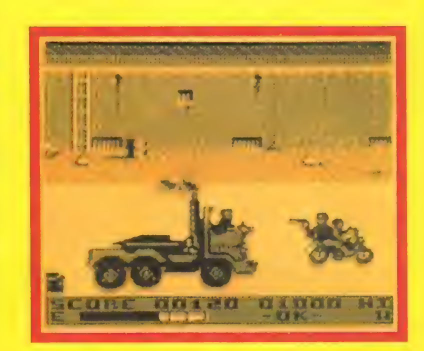



El juego recrea todas las escenas espectaculares de la película y así podremos luchar contra todos los malvados ingenios en el futuro, rescatar a Sara del psiquiátrico, correr delante de un monstruoso camión o simplemente evocar la escena final en la fundición. Interesante, ¿no?.

SÓLO PARA VUESTROS GAME BOYS

No nos preguntéis cómo lo hemos conseguido, el caso es que también están aquí, en exclusiva para vuestras retinas, las primeras pantallas de la versión para Game Boy del fornido y metálico defensor del mundo.

Como podréis observar, los gráficos son sensacionales y si el resto de aspectos mantienen la misma tónica, no nos cabe más que comenzar a mordernos las uñas y rezar para que nuestras fronteras se abran de par en par ante un producto de estas magnitudes.



El argumento de este juego es similar al de la versión para Nintendo, por lo que si os apetece conocerlo, no tenéis más que mover vuestros ojos hacia la izquierda. Fácil.

¡¡La leyenda del Terminator ha llegado a las verdes pantallas para arrasarnos!!...





El país de la ilusión

Fantasía

Pocos juegos han levantado tanta expectación como lo hizo en su día Castle of Illusion, genial cartucho protagonizado por un personajillo de auténtico lujo y renombre: Mickey Mouse.

Este juego elevó el standard de calidad en la Mega Drive como ninguno lo había hecho hasta entonces: scrolles increíbles, gráficos explosivos, adicción insuperable... vamos, un auténtico y casi insuperable clásico que ha creado un estilo inimitable.

Ahora, ocho meses más tarde, nos llega Fantasía, la última, por ahora, aventura de Mickey.

Con una producción por parte de Sega y Walt Disney, la prestigiosa casa francesa Infogrames ha desarrollado un juego de increíble despliegue gráfico y sonoro, envuelto en puro estilo arcade de plataformas.

La historia, que prácticamente desde ya podemos empezar a disfrutar, empieza en el calabozo de un mago, donde nuestro ratón favorito y aprendiz de brujo duerme plácidamente. La luz de la

Mickey se encuentra frente a frente con un enorme cocodrilo. ¿Cúales serán sus intenciones?, ¿será amigo e querrá meternos en problemas...?. La solución la encontraremos pronto en nuestras Sega.



vela produce un tenue pero agradable calorcillo, que hace todavía más profundo el sueño de Mickey.

De pronto, sigilosamente, por uno de los ventanucos del aposento penetra un vientecillo traicionero con ganas de hacer la Pascua. Por arte de magia las notas de la partitura que se encuentra delante de Mickey, empiezan a desvanecerse y huyen fugazmente por la ventana acompañadas por el diabólico viento.

Todas las notas han sido repartidas por el bello, pero peligroso mundo de Fantasía: la sala de trabajo del maestro, las milenarias junglas, bajo el agua, en oscuras cavernas... También cayeron en verdes praderas, otras permanecen inmersas en columnas de aire, y las últimas reposan en el temible Monte Pelado.

Cuatro enormes niveles, de una calidad gráfica mas que increíble forman este mágico país: el mundo del agua, el de la tierra, el universo aéreo y por último el mundo de fuego.

Y tu misión no va a ser otra que recorrer estos escenarios en busca de las notas musicales y devolverlas a la partitura para que el maestro y su orquesta puedan iniciar el fastuoso concierto que van a ofrecer en el reino de Fantasía.

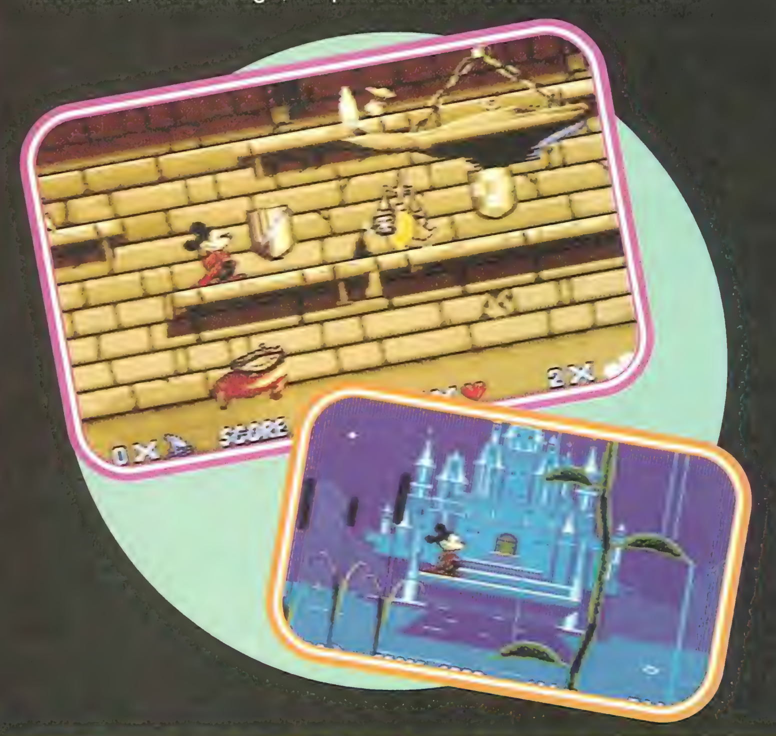
Afortunadamente, para resolver esta difícil misión cuentas con algunos conocimientos de magia que has adquirido en tus días de aprendiz, por lo que las cosas no sólo te resultarán un poco más sencillas, sino mucho más divertidas.

En fin, que el ratón Mickey vuelve a nuestras Sega, -de momento tan sólo a la Mega Drive-, con la sana intención de hacernos pasar horas y horas de auténtica diversión.

Nosotros, desde luego, no pensamos rechazar la invitación.



Quién lo hubiera dicho, el amigo Mickey metido en un lago buceando como cualquier pececillo. Cualquier cosa con tal de recuperar las notas musicales perdidas antes de que dé comienzo el concierto.





Una mención especial para Castle of illusion

El primer juego protagonizado por Mickey se puede catalogar de leyenda viviente y, por supuesto, merece en estas páginas una pequeña mención, aunque trataremos más profundamente este juego en un próximo número.

De momento, tan sólo diremos que unos gráficos espectaculares, unas melodías dignas de Oscar a la mejor banda sonora y una jugabilidad impresionante, han convertido a este juego en un artículo de auténtico lujo para tu Megadrive.

No te consideres un jugón profesional si no lo tienes, amigo!

MEGA CONCURSO HOBBY CONSOLAS

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!

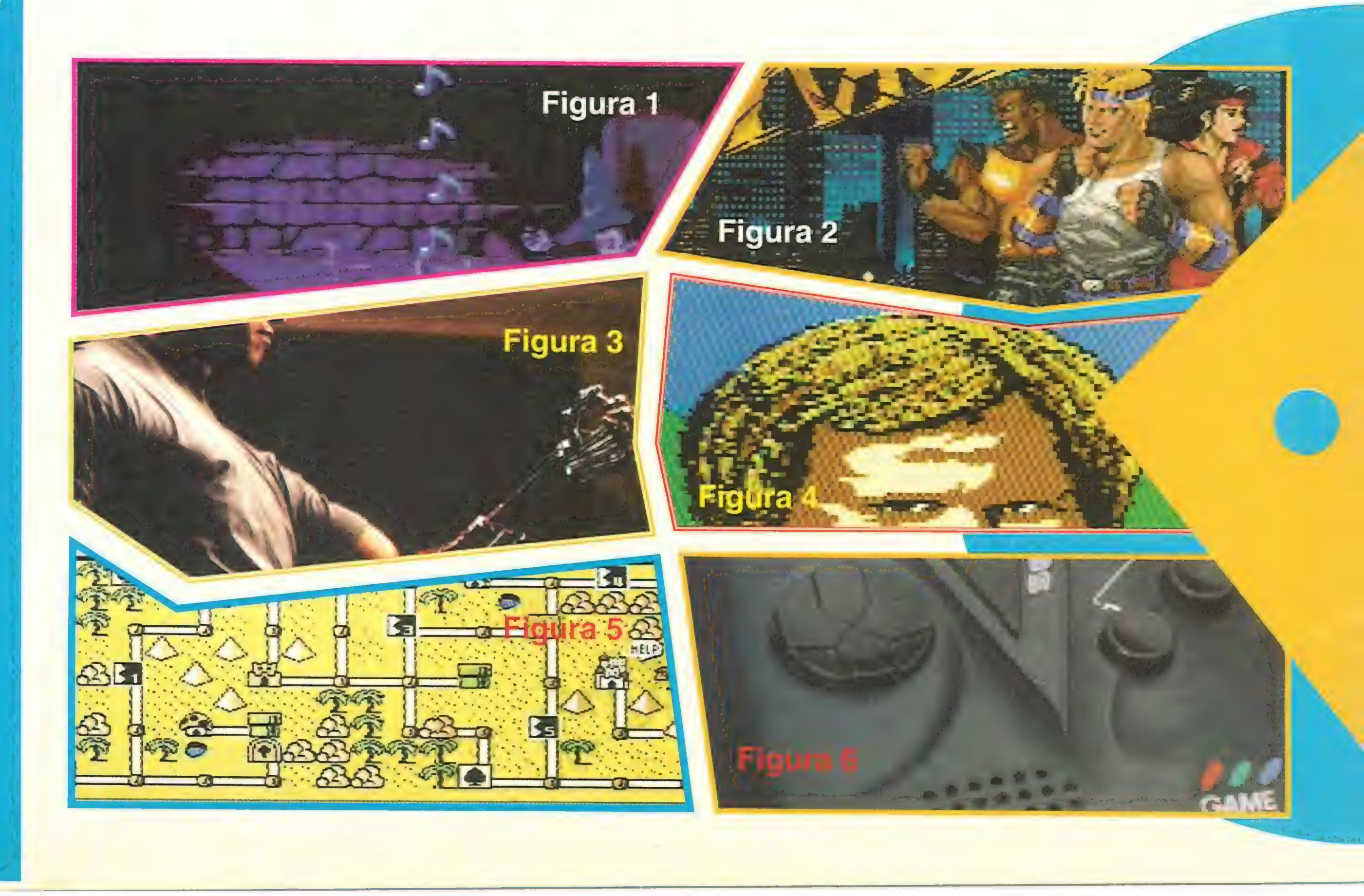
Aquí estamos una vez más dispuestos a repartir Game Boys como locos.

Y lo primero que tenemos que hacer es daros las gracias por habernos enviado una auténtica AVALANCHA de cartas, lo que ha demostrado vuestro enorme interés por este concurso.

Pero ésto no ha hecho más que comenzar, porque todavía nos quedan muchos meses y muchas Game Boys que sortear, por lo que ya puedes ponerte manos a la obra y enviarnos nuevamente tu cupón.

¿Quién sabe?... ¡A lo mejor hasta te tocan tres o cuatro Game Boys.

Por cierto, en el próximo número os ofreceremos las soluciones del concurso de octubre y la lista de los ganadores.



¡Sigue jugando con nosotros y consigue esta magnífica consola!



¿Qué hay que hacer?

Seguro que ya conocéis el mecanismo de este concurso, pero, para que no digáis, os lo repetimos otra vez.
Junto a estas líneas os ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras páginas de la revista.
Lo único que tenéis que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?.
Cuando los hayáis averiguado, rellenad el cupón con las soluciones, recortadlo y enviadlo a:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apartado de correos 400.
28100 Alcobendas, MADRID
Y recordad que es muy importante que pongáis en el sobre:
MEGA CONCURSO
Mes de NOVIEMBRE

BASES

El concurso está dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que está teniendo lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo de 1991.
-En la presente fase del consurso, correspondiente al mes de noviembre, se sortearán ante notario 150 Game Boy.
-Las cartas deberán llegar a nuestra redacción antes del día 30 de noviembre de 1991 (se considerará fecha de matasellos).
-El sorteo correspondiente a este mes de noviembre se efectuará ante notario el día 3 de diciembre de 1991 y los resultados se darán a conocer en el número 4 de Hobby Consolas (mes de enero).
-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos séis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

Es imprescindible que enviéis el sobre con el cupón, y sólo con el cupón, al apartado de correos indicado arriba

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

2

HOBBY CONSOLAS

Figura 1➡ Página ________ Figura 2➡ Página ________
Figura 3➡ Página ________ Figura 4➡ Página ________
Figura 5➡ Página ________ Figura 6➡ Página ________

Nombre y Apellidos ________
Domicilio ________
Localidad ________ Provincia ________
Código Postal ________ Teléfono ________ Edad ________
Modelo de consola que tienes ________
Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener ________



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.
¿PUEDES RES
TANTA DIVER
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

...SISTIR
...RSION?

SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)



Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

KUNG FU (ACCION)



AIRWOLF™ (ACCION)

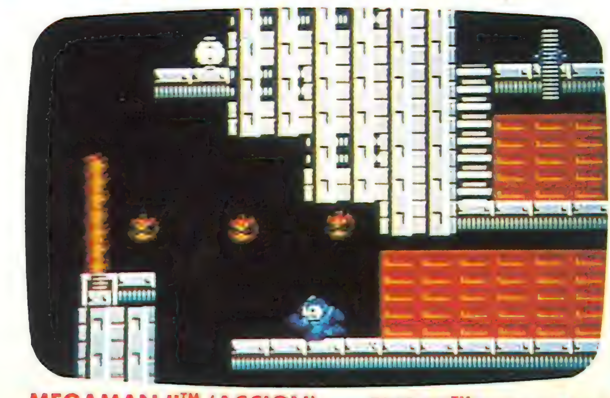
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



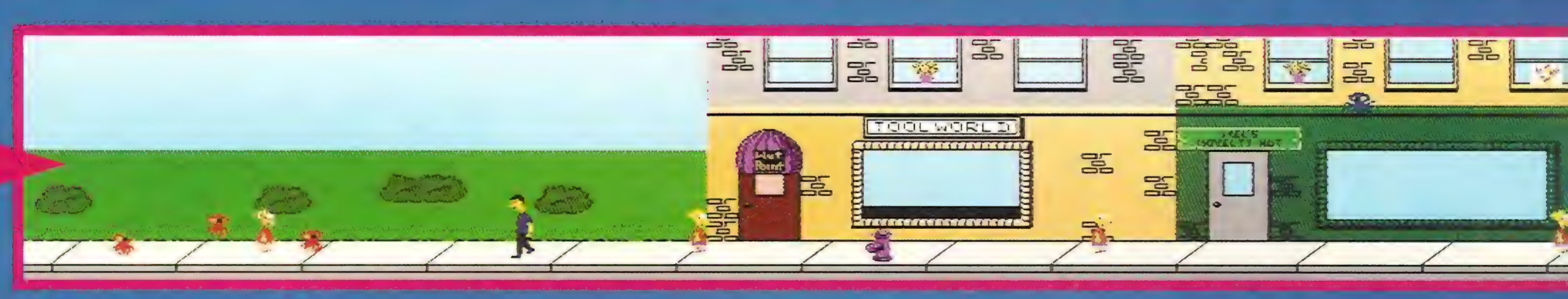
AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)

NINTENDO





BART vs. The Space Mutants

Erase una vez un espacio infinito que poseía entre sus planetas uno que, además de vida jugátil, tenía una familia deliciosamente diferente: los Simpsons.

Uno de sus miembros, Bart, ¡cómo no!, descubrió un día cómo se preparaba a las afueras de Springfield una invasión extraterrestre a gran escala, con seres que se camuflaban bajo la apariencia de humanos proletarios.

Bart, único ejemplar de la raza humana que puede ver a estos mutantillos de poca monta estelar, está dispuesto a pararles los pies, o lo que tengan. La extraterrestidad no sabe a lo que se enfrenta con este diminuto aprendiz de humano...

¿Triunfarán las intenciones de los extraterráqueos?, ¿quedará la Tierra igualmente debastada gane quién gane?.. La solución está en tus manos.

HOBBY CONSOLAS

Un juego disfrutable

Hay quién nace con estrella y hay que nace en las estrellas. Éste es el caso de los dos contendientes de esta lid estratosférica con mutantes made in E.T. que os tendrá pegaditos, a buen seguro, a la pantalla de vuestra Nintendo.

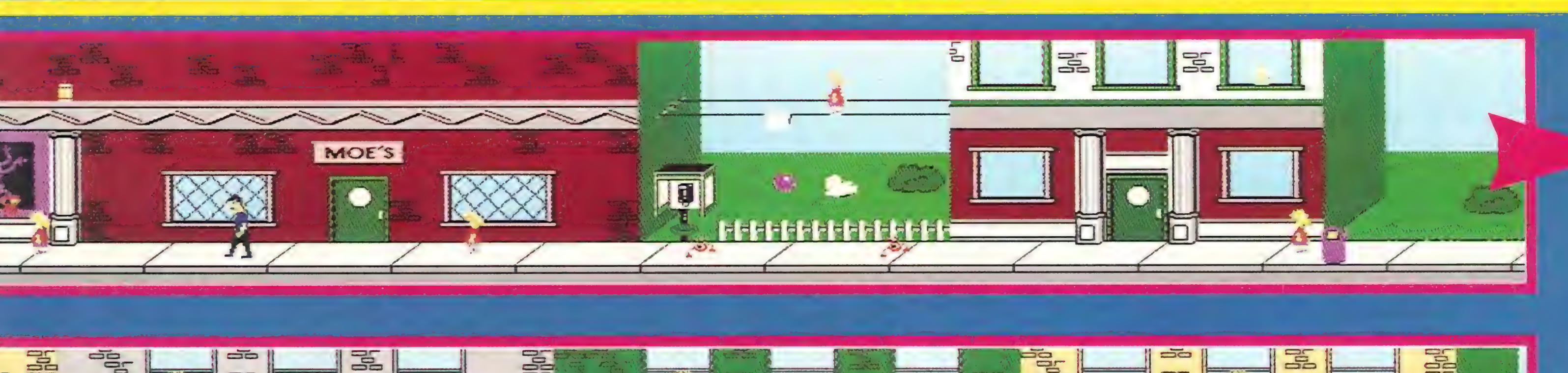
Pero esta vez los Simpsons se separan, para desgracia de la humanidad, para dejar que Bart acapare todo el protagonismo en un cartucho dinámico de coloristas gráficos, muy amenos sonidos y mayor jugabilidad, que te puede acabar fagocitando los sesos si te resistes a utilizar los objetos que de inteligente maña han sido esparcidos por todo el mapeado.

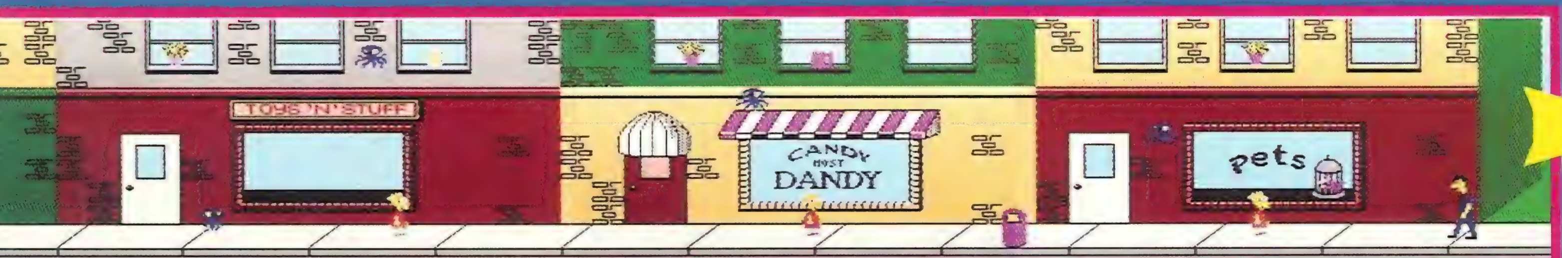
Un juego de habilidad inteligente donde deberás poner algo más que los dedos para llegar lejos en tu heróica y mundial hazaña de salvarnos de tener que aprender, a estas alturas de la vida, un nuevo idioma.

Estelar protagonista para un juego bastante entretenido . Muy muy disfrutable.

El consolero enmascarado

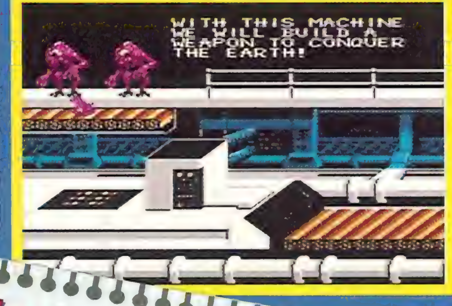


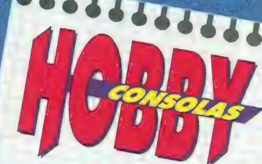






Señalando al cielo, elevando la mirada por encima de Bart, el fundador de la ciudad de Springfield contempla temeroso las diabluras de nuestro querido Bart.





Talmente como en la tele

Ni un sólo pelo de inconformista, provocador y agitador de masas ha perdido Bart en su paso licencioso por la Nintendo.

Sin espacio para los grandes gráficos ni para las situaciones fáciles, hay que buscar por el contrario un ambiente inmejorable con colores y personajes de diseño Groening y detalles fantásticos que denotan muy poco espacio para la improvisación.

Y respecto a las situaciones fáciles, si Bart hubiera sido un arcade, todavía quedaría un hueco para la habilidad, pero está metidito en una videoaventura de enemigos saltarines, y esto significa que hay que burlar a los bichos pensando si la moneda que hemos comprado hay que utilizarla o no en la tienda de la esquina.

Bart es el Rey. Su espíritu inconstante, ágil y vivaz sigue igual de alegre en la tele que en el videojuego. Y eso es porque quizá la línea Nintendo sea la más motivada, y la que más motiva, para llevarse a los Simpson de calle.

Giancarlo Vialli

El juego:



Compleja donde las haya, se nos presenta esta lucha antiextraterrestre. Y si no, esperar a tener que utilizar todos los objetos del juego: Llaves inglesas, juguetes, monedas, sprays, bombas, etc... Todos con una utilidad bien definida que a buen seguro os hará tronchar el cerebro en busca de posibles salidas. Os daremos una pista sobre la utilidad del spray: tenéis que pintar todos los objetos morados, o bien ocultarlos, ¿lo cogéis...? Pues así, amigos melómanos, con todos los objetos. Así que empezar cuanto antes porque la tarea que os espera es "jarto" complicada.

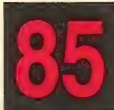
LAS PUNTUACIONES

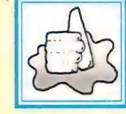


Aventura

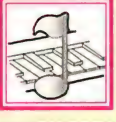
ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5.
Dificultad: Las invasiones extraterrestres son "chungas".



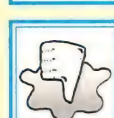




El colorido de los gráficos y el tiempo que tardarás en acabarlo.









La excesiva dificultad.





85

LO MÁS NUEVO





PSYCHIC world

Cecilia, Lucia y un cientifico loco de los del monton

Un científico loco está llevando a cabo ciertos experimentos sobre mutaciones animales en mitad de la selva. Agotado por el trabajo, decide contratar a dos señoras, Cecilia y Lucía, para que le limpien la casa y le hagan la comida. ¿Relación entre científico y señoritas?. Desconocida. Pero lo importante viene ahora. Unos mutantes aterrizan en la selva causando el pánico entre los animales. Cecilia acude rápidamente a la puerta de los establos mientras una auténtica estampida sacude su cuerpo. La muchacha desparece mientras su hermana pretende salir en su búsqueda y atravesar mil parajes plataformeros bajo la amenaza de los animales mutados y los mutantes animados que nadie sabe de qué van. Ahora, todo queda en tus manos.



HOBBY CONSOLAS

Escasa espectacularidad

Como llegado de un mundo alejado de la mente y de las piernas, nos ha venido este jueguecillo de fémina protagonista e historias vengadoras familiares.

Y la verdad es que el juego destaca en poco. Ni su argumento de doctores locos, ni sus simpletes, que no malos, gráficos, ni su jugabilidad-servirán para que te adentres en el mundo que la carátula te promete. El único aspecto que escapa de la mediania es el sonido, el cual se encarga en algunos momentos de inundarnos los tímpanos con alguna que otra melodía.

En fin, un juego que, aunque se deja jugar y puede resultar divertido, no alcanza la gran espectacularidad que nos pueden ofrecer los juegos para la Game Gear.

J.L. "Skywalker

HOBBY CONSOLAS

Una buena combinación

Plataformas y mujeres suponen una buena combinación, si a la mezcla le añadimos un toque de enemigos originales, de adictivas fases y de peligros por doquier.

Tampoco hay que olvidarse de los colores, para consuelo de los efectistas, ni del argumento, entre lo doméstico y «Gorilas en la Niebla» que nos aguarda en el mundo psicótico.

Hechizos, saltos, monstruos y unos 6 millones de plataformas completan este costumbrista cartucho de buen tratamiento, gran resultado y sempiterno desarrollo.

Un buen programa para iniciarse en la portátil de Sega.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

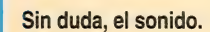
Plataformas

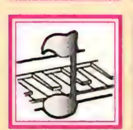
SEGA | Nº Continuaciones: Infi.
Nº jugadores: 1 | Nº de fases: 5

Dificultad: Las plataformas siempre se nos han dado bien.



69



Sin duda, el sonido.



80


La continuación no permite quedarnos en el mismo sitio en que morimos.



75


75

La Música

Los Instrumentos

En "MOONWALKER" de M. Jackson, en "FANTASIA" de Mickey, en "GHOULS'N GHOSTS" o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Videoconsonlas SEGA se convierten en los más fantásticos instrumentos para disfrutar de la música y de todos los efectos acústicos con la máxima calidad profesional.

Juegos con el mejor sonido; como corresponde a una marca líder en el mundo.



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR



Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



LO MAS NUEVO

THUNDER FORCE III







Rayos y truenos

Cien años de guerra y desolación han pasado desde que estallara la guerra entre la Unión Galáctica y el Imperio Solitaire. Miles de vidas humanas perdidas, planetas totalmente desolados... Y eso no era lo peor. La cruenta guerra sin fin estaba alcanzando su máximo apogeo.

El Imperio había invadido cinco planetas cercanos al suyo y los había convertido en auténticos bastiones inexpugnables. Defensas totalmente robotizadas impedían el paso de cualquier objeto estelar, reduciéndolo automáticamente a cenizas cósmicas. Todos los sistemas de defensa estaban estudiados, todos..., menos uno. La Unión había construido en secreto un ultramoderno caza interceptor: Styx es su nombre y tú vas a ser el piloto que libere a la galaxia y acabe de una vez por todas con esta estúpida y centenaria guerra. Si aceptas el reto morirás como un héroe, si no lo harás de aburrimiento. Te recomendamos lo primero. ¡Buena suerte piloto anónimo!



Arma que te quiero arma

Para conseguir la mayoría de estas lujuriosas ayudas armamentísticas sólo tendréis que derribar a unos pequeños cruceros rojos que aparecen cada cierto tiempo. Bastará con que recojáis lo que deja este kamikaze de pacotilla y...

- ***Clap:*** *Este invento pedalístico multiplicará el poder del arma que estés sabiamente utilizando. Y por si fuera poco gira y gira quitando de enmedio a todo asno cósmico que rebuzne por las cercanías de nuestra nave.*
- ***Twin Shot:*** *Este medio potente disparo viene incluido de fábrica y te será de lo más eficaz en los primeros momentos.*
- ***Back Fire:*** *Otro gadget que incluye nuestro caza de serie. Utilízalo cuando te ataquen traicioneramente por la espalda.*
- ***Sever:*** *Un super potente láser de impresionantes dimensiones y capacidades destructoras barrerá literalmente de la pantalla a todo desalmado que se atreva a cruzarla. Recomendado a todas luces.*
- ***Lancer:*** *Una versión mejorada del Backfire pero con un grado de devastación digno de leyenda. Si vienen por detrás, ¡arrásalos baby!.*
- ***Wave:*** *Una onda sonora del tamaño de un portaviones surcará las costillas de todos los ingenios estelares que merodeen por los alrededores. Super efectiva.*



Necesito ayuda. Stop.

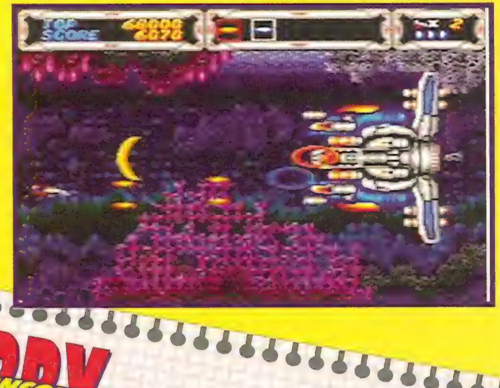


Los mini cruceros rojos también os proporcionarán suculentas ayudas para cumplir vuestra alocada misión. Si sois capaces de derribarlos, claro. Pobrecillos, encima que...

*• **Shield:** Nuestro querido y bienaventurado escudo-inmunidad-casi-permanente no podía faltar en un juego de estas características. Y encima sólo lo perderemos si chocamos contra las naves enemigas. Conclusión, si sois muy habilidosos tenéis protección total para rato. ¡Qué cosas tiene mi Thunder Force.*

*• **1-up**: ¡Toma!, ¡Guay!, ¡Chachi!, una hiper necesaria vida extra se sumará a vuestra, seguramente pequeña, cantidad de naves de reserva. ¡Dabuti!.*





HOBBY CONSOLAS

Demasiado para tu Megadrive

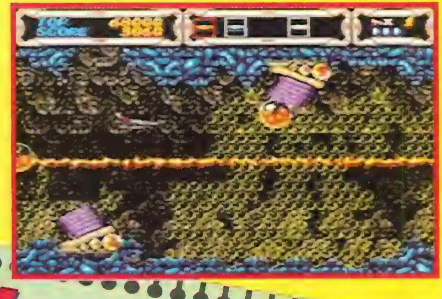
Irracionalmente maquinero ha llegado hasta nuestras temblorosas zarpas este cartucho de dinamita pura con el que explotarás en tres pedazos similares antes de que seas consciente de lo que haces.

Y es que es tremendamente increible pensar que alguien se pudiera resistir a esta tentación de disparos, jugabilidad, gráficos, scrolles, sonidos, efectos, naves y mil ingenios de fabricación desconocida que te llevarán directamente, y a la velocidad de la luz, hasta una adicción sin parangón alguno en el universo de las maldades.

Pero si crees que te vas a librar tan fácilmente de su hechizo vas apañado, pues este cartucho es el primero que se adhiere a tus sienes para después enroscarse en hábil y consolera maniobra para que no dejes de jugar ni una centésima de segundo.

Recomendado para cualquier tipo de mano y usuario sin miedo a trasvases de sangre con su Megadrive. Un meteorito alucinógeno.

J.L. "Skywalker"



HOBBY CONSOLAS

Lo más en matamarcianos

El rey de los shoot`em up para la Megadrive ha nacido ya. Este popular género explotado una y otra vez con mayor o menor éxito logra con Thunderforce III una culminación impresionante, sin precedente conocido ni por conocer.

Esplendorosos gráficos, scrolles con más de cinco planos en algunas fases, super armas con un despliegue arrasador increíble. Y llegamos al sonido, si lo oyes con cascos o lo conectas al equipo de música disfrutarás de la mejor banda sonora de todos los tiempos para Megadrive.

Poco queda por decir ya: que puedes elegir la fase de comienzo, variar la velocidad y el tipo de arma durante la partida, super útil. Atención a los mastodónticos seres de final de nivel porque también son de auténtico lujo, ¡qué tamaño, qué fiereza... ¡que pisotón me han dado, madre!.

Ya sólo falta destronar al malvado y desconocido emperador. Pero eso es otra historia que vivirás, posiblemente, en tu casa, acompañado de la obra culmen matamarcianos de todos los tiempos: el Thunder Force III.

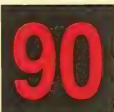
The Elf

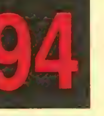
LAS PUNTUACIONES



Acción

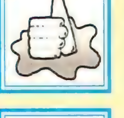
TECHNOSOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: Toda la que se merece.
Nº Continuaciones: 7
Nº de fases: 6.


90



94



95

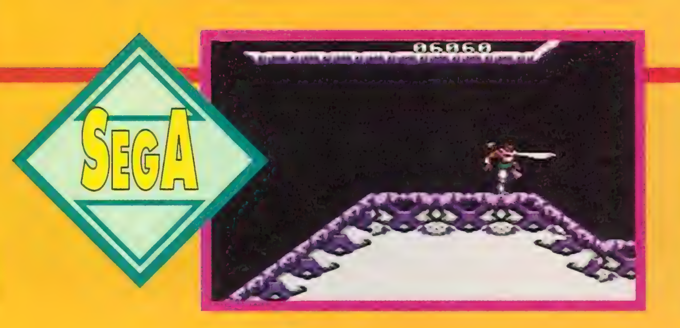

Todo, todito, todo.

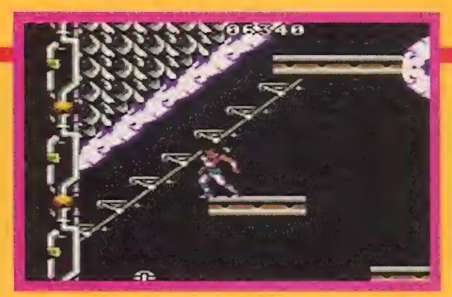

Que no te dejen jugar día y noche.



95

SEGA





El Mundo en sus Manos

STRIDER

Los malos habían atacado con excesiva prontitud y nuestra recua de sufridos rehenes habían sido apresados vilmente y a traición. Y es que los siempre tercos mutantes no sabían que en la Tierra, por cada año de trabajo, tenemos un mes de vacaciones, seamos héroes o no.

Así, nuestro redentor se encontraba en lo alto de una de las montañas rocosas tomando el sol de costado, en mitad de sus "hollidays", cuando le sonó el orejófono - ... Strider, la Tierra ha sido invadida por los mutantes del terrible, loco y atlético doctor Meio -.

Ipso facto, nuestro salvador se levantó, miró al horizonte y, cegado por el potente sol, se volvió a sentar, aunque se prometió que después iniciaría la misión que se le había encomendado.

El doctor, a partir de ese día, ya no solo temería a las Tortugas Ninja... A partir de ese día su amenaza se llamaría... Strider.

HOBBY CONSOLAS

Frio como el hielo

Retroinvencible a todas las miradas malosas es este cartucho de leyenda que nació maquineramente y que esperábamos desde hacía un milenio con ansiedad consolera.

La espera fue larga y al final... medio mereció la pena, para disgusto de los viejos ludópatas y para indiferencia del resto de humanillos.

Y es que mientras los gráficos son sencillamente sensacionales, tanto por su colorido como por su diseño, la banda sonora original es, o más bien parece, un enjambre de abejas zumbando. Pero las desgracias programátiles no se quedan aquí ya que su injugable jugabilidad es digna de mención

En fin, pusimos nuestras más vastas ilusiones cartucheras y al final, por penúltima vez, nos volvieron a despertar con una bofetada.

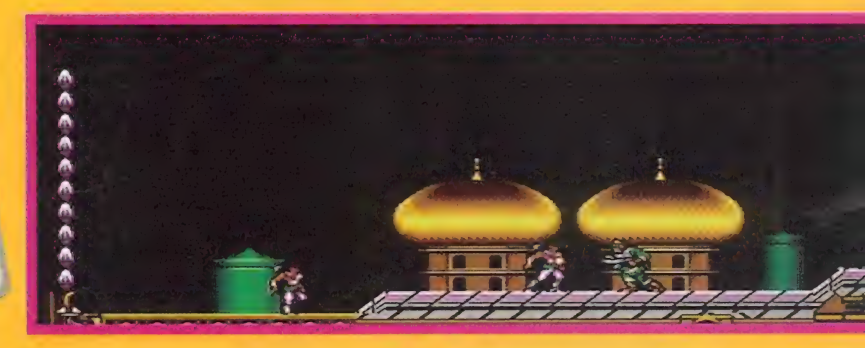
Recomendado para nostálgicos, licenciados en ciencias de la información errónea o emigrantes rusos con la nostalgia de recordar cómo era Siberia. Olvidable.

J.L. "Skywalker"

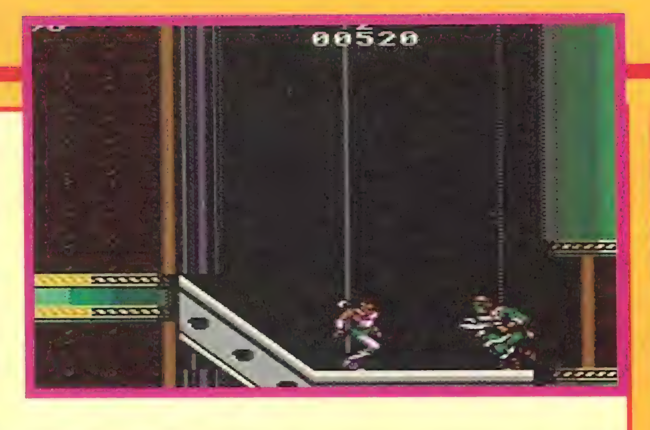
Esto no es más que una porción del gigantesco mapa que deberéis recorrer hasta la guarida final del maquiavélico. Un consejo: "... hay cuestas arriba y peligros que podéis evitar si no corréis".







El juego:



A lo largo, ancho y alto de cinco niveles se desarrolla esta aventura de traiciones y celos en donde nuestro héroe deberá recorrer estaciones de aterrizaje camufladas bajo los eternos hielos de Siberia, ciudades desiertas, naves malosas, bosquecillos Amazónicos o, por qué no, la propia base que el oscuro doctor tiene en un lugar llamado "La tercera Luna".

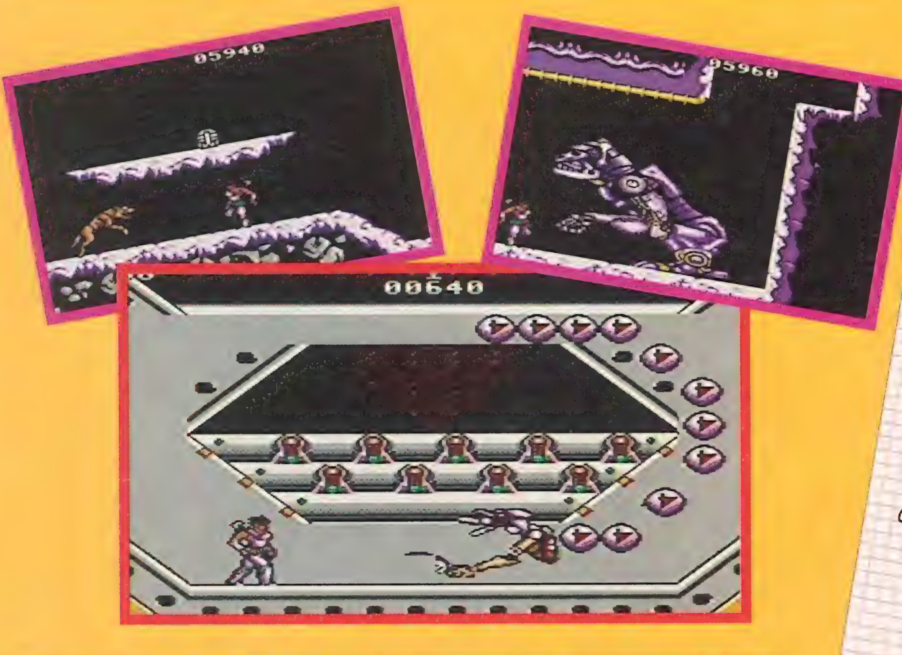
Así, ésto no será problema pues nuestro paladín de la justicia mundial está acostumbrado a todo. Lo que ya no esperamos que den tantas facilidades son los enemigos que se irá encontrando y que van desde simples mutantes hasta insectos del tamaño de un elefante o ingenios asesinos que no se conforman con cortar cabezas... y todo por salvar al resto de humanos del yugo cruel e infiel del alocado Doctor Meio.

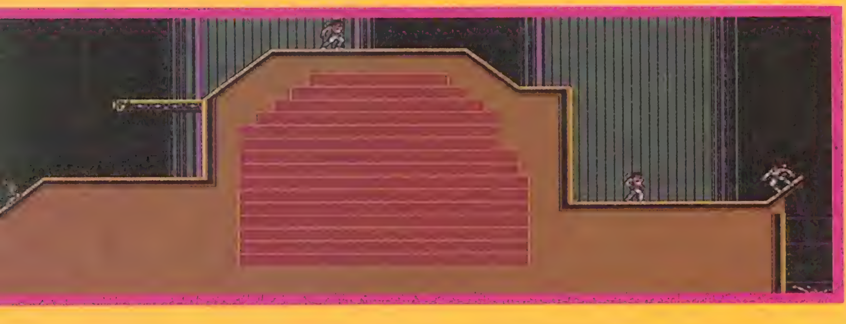


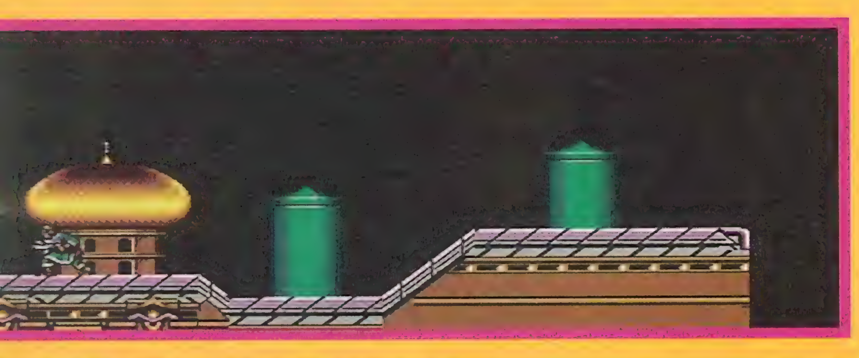












HOBBY CONSOLAS

Un Strider anciano

El hombre de zancada prodigiosa, tinte futurista y mirada sentenciosa por fin camina por nuestra desgastada Master. Conversión anhelada por unos y vigilada por otros de una recreativa alucinante, al igual que la versión Megadrive, de gigantesco despliegue gráfico y paisajístico. Pero ¿cómo ha llegado a la veterana discípula de Sega?.

Los gráficos son todo lo buenos que se podía imaginar, dieciséis colores empleados sabiamente, enemigos portentosos... El sonido es ligeramente monótono y simplón, pero no molesta mucho. El scroll es tan super suave como super lento, lo uno por lo otro, y ésto si que influye un poco en la jugabilidad del cartucho.

Nuestro personaje también es un poco tortugón y su movimiento un tanto atrofiado y casi en cámara lenta, lo cual le deja vendido frente a los enemigos gordos fin de fase.

Una conversión puramente visual, divertida, variada, muy muy colorista y extensa, que os obligará, en algunos momentos, a concienciaros de que manejáis un Strider de la tercera edad.

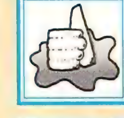
The Elf

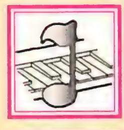
LAS PUNTUACIONES

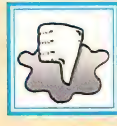
Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: No lo hemos acabado...ni pensamos.


94


Los increíbles y sensacionales gráficos.

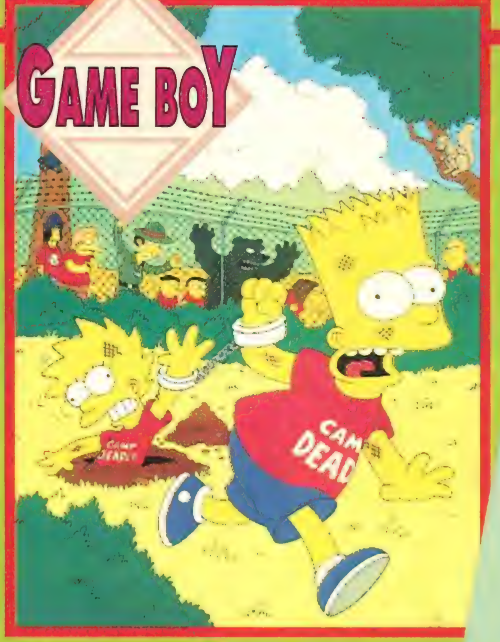

62


La banda sonora y su injugabilidad


58

73





HOBBY CONSOLAS

Creciéndose ante las dificultades

Como un refrescante día de pic-nic, nos llega hasta las zarpas este cartuchillo de mucho peso específico con sendos personajes de epopeya televisiva para disfrute de los televidentes innecesarios.

Y, como si de un vendaval se tratara, nos barre, de primeras, todos los esquemas que sobre la jugabilidad tenemos en nuestra mente para pasar a una grafiquería de alto "standing" y una sonoridad endiablada que llega a su máxima expresión con las digitalizaciones de las voces de Bart y Lisa.

Un "game plus" que troncha neuronas, cerebros y bulbos raquídeos mientras intentáis acabar esta difícil aventura consiguiendo abrir una vía de escape a los críos Simpsoneros.

J.L. "Skywalker"

ESCAPE from CAMP DEADLY

¡Bart está en peligro!

Aún no se comprende cómo a Homer y Marge se les pudo ocurrir la brillante idea de mandar a sus dos queridos hijos, Bart y Lisa, a un campamento con la sana intención de que se desintoxicaran de los humos de la central nuclear...

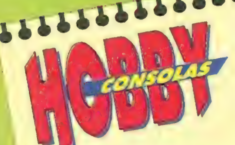
Por ello no se inmutaron cuando les llegaron noticias de que sus queridos retoños estaban intentando, por todos los medios, escapar de aquella, según ellos, cárcel infantil. Lo que no sabían los Simpson-papás era que Bart, el mayor, no estaba dispuesto a rendirse y lucharía hasta el final...




Con un desarrollo arcade lleno de plataformas, subidas y bajadas, deberemos ayudar a Bart en la siempre difícil misión de hacer el bien.

A lo largo de un largo mapa podremos ir recogiendo bonus que se traducirán en impactos de inmunidad y que se consiguen al golpear a alguno de nuestros enemigos. Igualmente, existen varias pruebas, como recoger banderitas, que hemos de superar para ayudar a nuestro salvaje amigo.

En definitiva, debéis tener muchísima vista a la hora de afrontar los peligros y mayor habilidad para superarlos. Suerte, la váis a necesitar



HOBBY CONSOLAS

Divertido y sufrido

Bart y su querida hermanita se han metido en un "gameboyante" lío del que necesitarán toda vuestra colaboración para escapar. Así os encontraréis con un divertido, arcade plataformero con bastantes fases, variadillas ellas, pero de una dificultad manifiesta. Recoger banderas, montar en moto, hacer tuneles e incluso pelar patatas serán tareas obligatorias a partir de ahora con este jueguecillo.

Unos gráficos grandotes un sonido un poco pachanguero y voces digitalizadas realzan si es que hace falta más, un cartucho protagonizado por el héroe de los 90.

Si tu hermanita dice "Stop it, Bart", por favor, hazla caso.

El consolero enmascarado

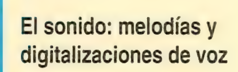
LAS PUNTUACIONES

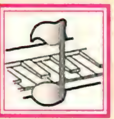

Arcade

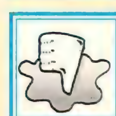
ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases:
Dificultad: A grandes personajes, grandes dificultades

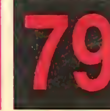










Excesiva dificultad



El Tiempo

El Espacio

En "SUPER MONACO GP", en "THUNDER BLADE", en "TRUXTON", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Vídeoconsolas SEGA aseguran la máxima fiabilidad en el espacio más reducido.

Para pilotar con toda precisión los aparatos más veloces. Para acelerar al límite, el ritmo de tus emociones contra el crono.

Juegos que vencen al tiempo; como corresponde a una marca líder en el mundo.



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR



Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II





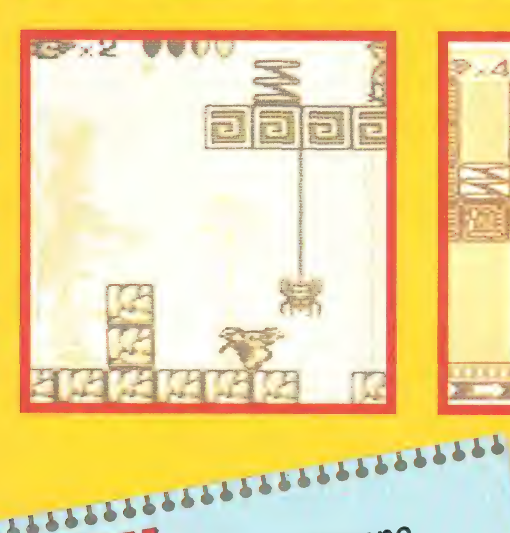
LOS "AMIGOTES" DE GIZMO

Gizmo ha escapado del barrio chino tras la defunción de su anciano dueño. Tras mil peripecias, encuentros, escapadas, accidentes y demás, sucede la fatalidad: un chorrito de agua cae sobre su peluda cabezota y... ¡¡zaaaas!!!, cuatro temibles, socarrones y violentos Gremlins surgen de la poderosa fuerza genética.¡Ay Gizmo, querido!, en qué lío te has y nos has metido.

Pero nuestro amigo es muy valiente y quiere deshacer el entuerto él solito. Raudo y veloz se lanza a la búsqueda de los Gremlins malvados. Pocas pero necesarias ayudas encontrará en su camino: un lápiz que utilizará como arma blanca, notas musicales arrojables, cajas sorpresa y, por supuesto, valiosas porciones de vida, que a buen seguro nos restarán los variados secuaces del mal.

Plataformas, laberintos, monstruos fin de nivel y fases de bonus cierran con broche de oro esta superproducción para Game Boy que te mantendrá pegado a tu verde pantallita.

GREMLINS 2





Estas dos instantáneas muestran dos momentos en los que nuestro colega Gizmo afronta sendos momentos de riesgo supremo.

HOBBY CONSOLAS

Para ésto se hizo la Game Boy

Gremlins 2 es el tipo de producto ideal para la Game Boy. Tiene una buena música, efectos de máquina grande, un protagonista famoso y un sinfín de plataformas rebosantes de objetos. En toería no se necesita más para divertir a los Gameboyers.

Pero no siempre basta con la calidad técnica. Un juego tiene que destacar por algo más. Y en los Gremlins podemos encontrar cantidad de buenas razones para ir a la tienda y soltar a gusto la pasta.

Todas ellas, sin embargo, se pueden resumir en una sóla: te lo vas a pasar como un enano, o mejor, como un Gremlin.

Nikito Nipongo

HOBBY CONSOLAS

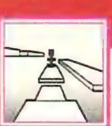
Un pasatiempo obligado

Los Gremlins atacan de nuevo ayudados por la experta mano de Sunsoft, creadores entre otros del mítico Batman. El resultado final no ha podido ser mejor: merece la pena ver a nuestro adorado Gizmo pasear por los intrincadas pantallas que forman el juego, saltando, golpeando, rebotando en muelles, escondiéndose en cajas, y otras hazañas de renombre que pronto descubriréis y que hacen de este Gremlins 2 un plato apetecible para cualquier consolero que se precie y no desprecie.

Un pasatiempo obligado para todo usuario, sin distinción posible, de Game Boy.

The Elf

LAS PUNTUACIONES





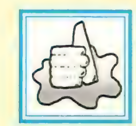
Plataformas

SUNSOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: Gremlinianamente alta.
Nº Continuaciones: infinit.
Nº de fases: 4

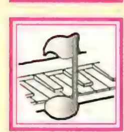




89

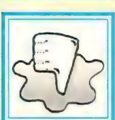


Gráficos, músicas, adicción...





90



Un poco dificilillo en algunos momentos





91

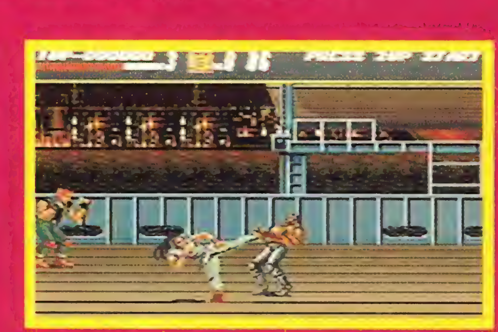


90



STREETS of RAGE

En aquella lucha, dura y feroz donde las hubiera, la ciudad perdió el sentimiento de seguridad que había reinado durante los últimos quinientos años y que había sido cedido de padres a hijos cual legado millonario de un tío lejano. Esa pérdida motivó numerosas disputas entre bandas rivales, las cuales coaccionaban a cualquier pacífico ciudadano que se atreviera a pasear por las calles.

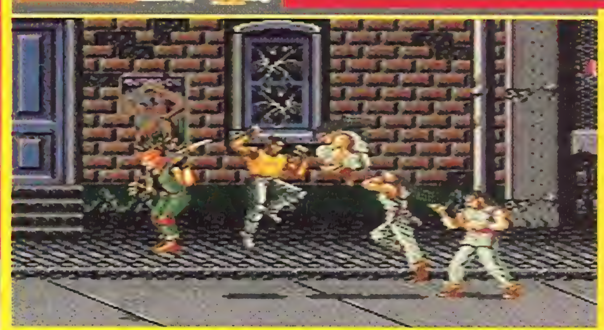


Una de aquellas bandas se hizo con el control de toda la ciudad y con ella subió al poder la opresión, la cutrez y el mal de ojo. El mundo estaba al borde de un precipicio de cuatro metros y medio y nadie parecía estar dispuesto a resolverlo...

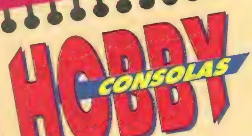
... Hasta que tres policías decidieron deshacerse de sus uniformes para luchar cara a cara contra ese imperio de criminales, malvados y, por qué no decirlo, horteras que les estaban haciendo la vida imposible.

La liberación de la ciudad es difícil, la misión casi imposible y el mundo un pañuelo.De tí depende la redención de la ciudad y en tí confiamos para que todo vuelva a ser lo que no era. ¿Lo lograrás?. Lo dudamos.





Nuestro compañero Wolf no duda un momento en repartir golpes a todos los maleantes que merodean por sus alrededores, ¿Será capaz de fulminar a todos, o tendrá que pedir ayuda al coche de la policía? Próximo episodio en vuestra consola.



Calidad visual, genialidad musical

Por fin un discípulo Double Dragoniano acecha en el port de nuestra Megadrive. Y es que ya era hora que el sano arte de repartir castañazos a los macarras del barrio tuviera un representante tan apoteósico como éste.

Los gráficos son totalmente espectaculares, ambientados en las calles de alguna conflictiva ciudad, y se reparten a lo largo de ocho super largos niveles para deleite pugilístico y visual de la masa megadrivera.

Otro punto alucinante de este juego es la música, compuesta por el genial maestro sinfónico Yuzo Koshiro, conocido por sus espléndidas bandas sonoras de Revenge of Shinobi y Game Gear Shinobi. Una pasada.

Muy divertido, muy adictivo y muy genial, con muchos escenarios, muchos enemigos y mucha música merecedora de un sobresaliente, matrícula de honor, un oscar y todos los galardones que se os puedan ocurrir.

Acción y emoción a tope para este Streets of Rage, que esperemos haga cundir el ejemplo de cómo se deben hacer los juegos de mamporros callejeros.

The Elf

Tres eran tres:





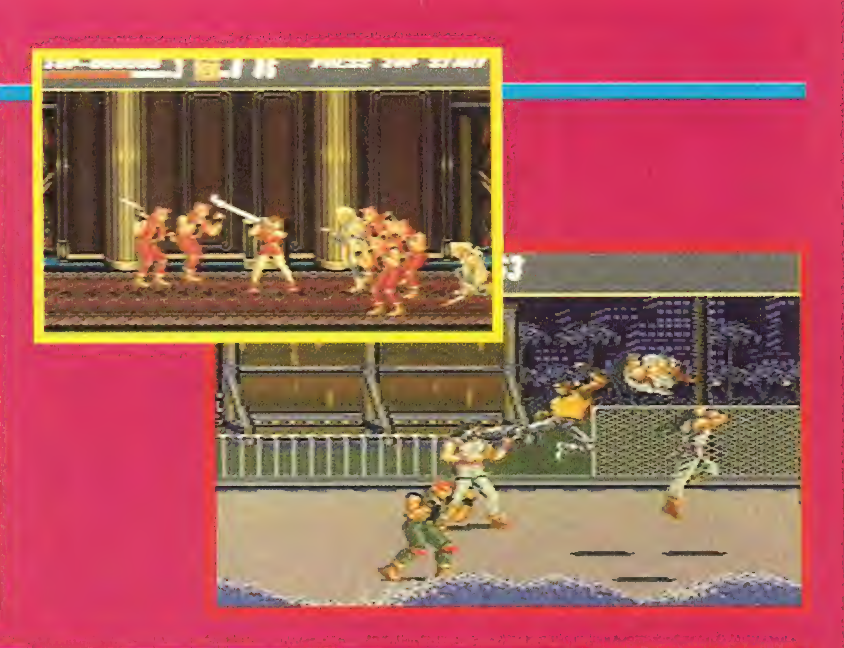


Wolf, Hawk y Blaze serán vuestros acompañantes en esta aventura urbana, cada uno con unas características bien definidas y unos hobbys bien distintos. Sólo por curiosidad os diremos que al primero le encanta cuidar bonsais y lo que ya no sabemos es si los hace crecer o no. Al segundo, Hawk, le gustan los videojuegos y parece que el niño es un as. Y en lo que a Blaze, la llamarada, se refiere, su única obsesión es bailar lambada... ¡¡ muy muy pegadita!!. Cotilleos a parte, lo que está claro es que peguéis con el que peguéis, los golpes serán de bandera y algo más...

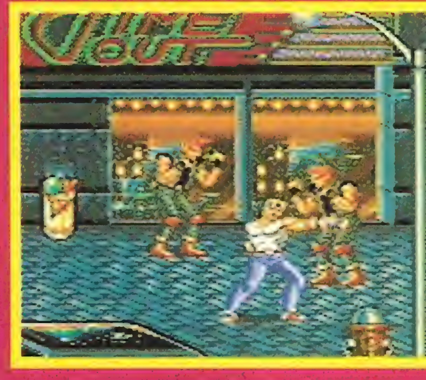


El juego:

A través de ocho niveles os moveréis en busca del malo mayor del barrio con la intención de destruir su imperio construido a base de golpes y malas hazañas. Todos los niveles poseen una estructura lineal, es decir, nunca os pondrán en un "membrete" en lo que a la elección de un camino se refiere.
En fin, que sin muchas complicaciones de mapeado, vuestra "única" misión consistirá en golpear y golpear hasta que la actina y la miosina de vuestros músculos se agoten y no podáis ni mover un dedo.



Un golpe vale menos que mil palabras





Arriba os presentamos una mínima porción del mapeado de este espectacular juego. Como véis, la ambientación es muy buena. Pero ésta no es su única virtud.

El policía oportuno:



Siempre que pulséis el botón A os auxiliará un compañero de tareas que, armado increiblemente, se deshará de los enemigos que te puedan acuciar en un momento determinado. Desde luego hay que agradecer la hollywoodiense manera de aparecer y el increible vehículo que maneja. ¡ Ah!, se nos olvidaba. Esta ayuda, lógicamente, no es infinita y os recomendamos que la uséis inteligentemente.

HOBBY CONSOLAS

Los mamporros siempre fueron divertidos

Si alguien dijo alguna vez que existen ocho millones de maneras de meter un cartucho, yo afirmo que con este juego existen, al menos, tres con las que pasártelo bomba sin necesidad de tomar caramelos de eucalipto.

Y es que esas tres maneras, gráficos, sonido y jugabilidad, han sido "cockteleadas" de hábil manera hasta presentarnos un puñetazo en forma de juego con el que poder emular a un Steven Seagal de pacotilla en plena quinta avenida.

Sus agradable gráficos dan paso a una música sensacional, que de no estar enlatada en el cartucho parecería un LP de música discotequera, para terminar presentándonos una jugabilidad del calibre 45 que te conduce, inevitablemente, a una adicción sin límites.

Muy superrecomendable a puños y puñetas varias, usuarios de ojos morados y, en general, maquiavelos con rencores sin superar.

No te lo pierdas.

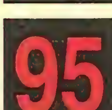
El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES

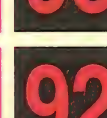

Acción

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Si te dan en una mejilla...
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 8


86



95



92


La música, la música y la música. Y la jugabilidad.


Que no podamos jugar tres a la vez

90

LO MÁS NUEVO



BLOCK out

En busca de la pieza perdida

Si conseguis imaginaros un Tetris en tres dimensiones, en el que veáis la pantalla desde arriba y podáis rotar las piezas sobre los tres ejes posibles, ya tenemos bastante avanzado.

Porque así sólo nos falta deciros que os encontráis ante el Block Out de Lynx, un superlativo juego de inteligencia pero transformado y oxigenado por las tres dimensiones del espacio virtual, ahí queda eso.

Si no tenías suficiente con el Klax y el Shangai, amigo estratego, yo que tú saldría disparado y conseguiría este Block Out lo antes posible. Bueno, no corras tanto porque hasta navidades no lo podrás conseguir.

De momento puedes ir ahorrando...



HOBBY CONSOLAS

Un placer lúdico

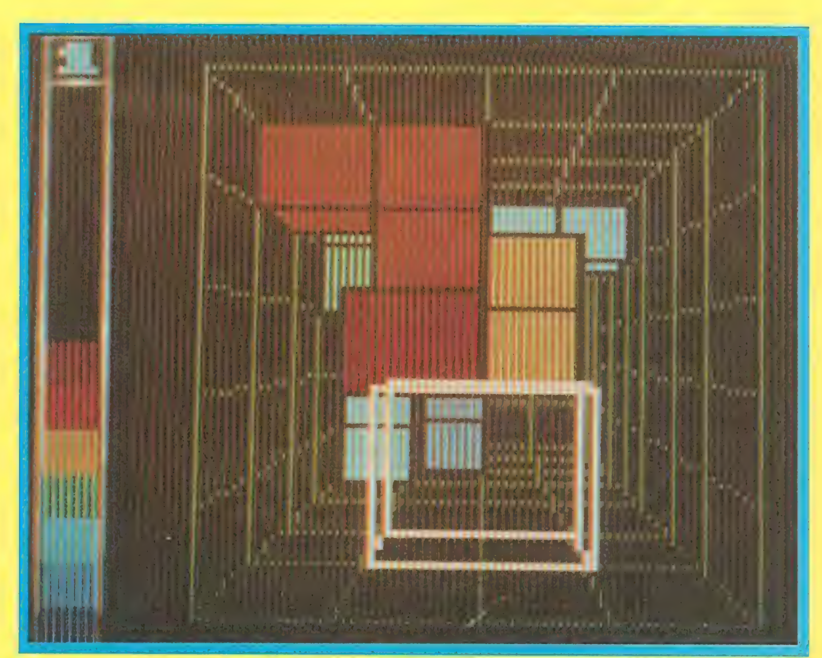
Después de sorprendernos por su enorme jugabilidad en otras máquinas, nos llega esta versión para Lynx del popular Block Out, llena de multiples opciones de juego y un manejo super sencillo.

Como viene siendo habitual con nuestro Lynx, las rutinas gráficas, de movimiento, sonido y demás están hechas a la perfección, por lo que el especto gráfico está ampliamente superado.

Un notable muy, muy alto se merece este juegazo estrategoloso que al convertirse en portátil ha logrado conseguir la categoría de placer lúdico.

Te lo dice tu amigo Blocker, me recuerdas, ¿no?.

The Elf



HOBBY CONSOLAS

Diversión a cuadros

Nos volvemos a encontrar en un comentario del Block Out. Y es que me han debido ver con pinta de cabeza cuadrada, porque no me libro de este juego ni queriendo.

Menos mal que el jueguecito tiene su gracia y te lo puedes pasar pipa con él, porque si no ya me veía yo pidiendo un puesto de redactor en La Voz de Murcia.

Y es que no hay nada peor que tener que jugar forzosamente a algo que no te gusta, así que, para no enrollarme más os diré sólamente que por mí me comentaría el Block Out todos los meses tes veces. ¿Queda claro?

¡A ver si hay suerte y el mes que viene lo sacan para Nintendo...!

Nikito Nipongo

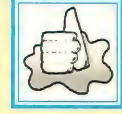
LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

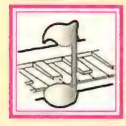
CALIFORNIA DREAMS
Nº jugadores: 1 o 2
Dificultad: Te deja de una pieza.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 9

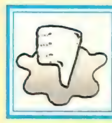


65

Es super adictivo y tiene mogollón de opciones.





80

Un tetris al fin y al cabo.



90



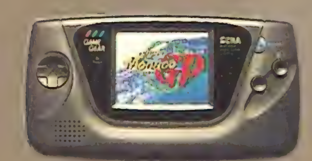
86

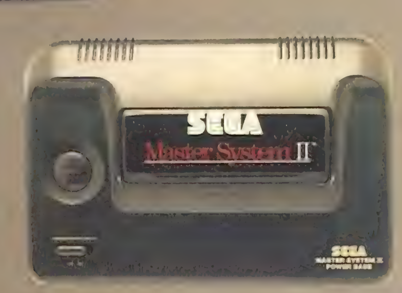
El Movimiento

La Técnica



Consola 16 Bits MEGADRIVE


Consola Portátil Color GAME GEAR

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II


En "SPIDERMAN", en "SONIC", en "MICKEY MOUSE", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Con las Vídeoconsolas SEGA gozarás de la técnica más avanzada.

Para disfrutar en casa de gráficos y movimientos hasta ahora impensables.

Para convertir la acción de tus personajes favoritos, en todo un espectáculo.

Juegos con perfección de movimientos; como corresponde a una marca líder en el mundo.







SONIC Y LA PENÚLTIMA CRUZADA

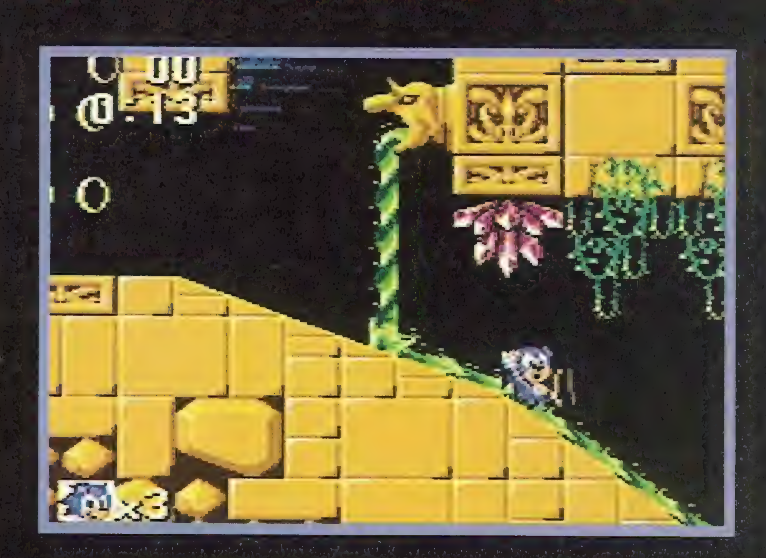
El malvado profesor Robotnik hizo esclavos a todos los animalillos del bosque animado para poder utilizarlos a su antojo.

Pero con lo que no contaba era con la aparición de un héroe a la vieja usanza.

No era un pájaro, tampoco un avión... era Sonic, el intrépido puercoespín de azuladas púas y meteóricas carreras que llegaba a nuestras Master System para salvar a la fauna amiga del terrible hechizo bajo el que se encontraban.

Pero la tarea es árdua, pues es bien sabido que el poder del transtornado docto va más allá de las montañas minuciosas y que cualquier particular que se enfrente a él caerá bajo alguno de sus influjos malignos. De todas formas, correremos el riesgo.

La aventura-carrera ha comenzado y Sonic, fiel a sus principios de bienhechor, ha iniciado la cruzada en pos de hacer triunfar al bien, para fortuna de la muchedumbre consolera.



Los monitores

Son, aparte de las divinidades correspondientes, la única ayuda que tendrás a lo largo de la aventura y que te permitirán protegerte de un impacto de los enemigos, proporcionarte una vida extra o, simplemente, sumarte diez anillos más a tu haber...



Nuestro pequeño gran héroe mira desafiante hacia adelante. Su mirada siempre altiva, su actitud, de victoria. ¡Este Sonic es único!.







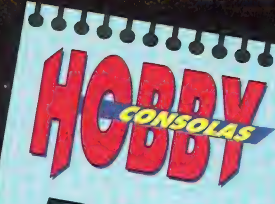


Sonic se está convirtiendo en uno de los personajes del año. Desde luego, personalidad no le falta para ello y mucho más. En cualquier caso, en su juego la diversión no falta ni un sólo instante. Esperamos que ésto sea sólo el comienzo de una larga serie.



El juego

A lo largo de seis niveles has de ayudar al animalito en el mundo encantado de Siempre Jamás y derrotar al malvadoso doctor Robotnik. Para ello deberás saltar de una plataforma a otra sin parar y sobre todo has de recordar una máxima: hay más caminos de los que puedes ver... Los peligros a los que te verás sometido serán, a medida que avanzas, más infranqueables. Aún así la fauna mundial se merece un esfuerzo... ¿ O no?



Extraordinariamente sensacional

Recauchutante de nuevo el puercoespín fantástico en su regreso consolero para la versión de ocho bits. Y es que olvidándonos de lo visto para otras versiones, la que nos ocupa en este caso no tiene más que una palabra para definirla: extraordinariamente sensacional.

Los gráficos son de lleno hasta la bandera, las melodías, supersimpatiquísimas y la jugabilidad puede haceros ver que la creación no fue un acto casual, sino un motivo para que millones de años después pudiéramos contemplar en todo su esplendor este cartucho faunístico.

El trasvase Mega-Master ha sido todo un éxito y tras las dos experiencias sólo nos queda esperar que la menor de las niponas disponga en breve plazo de su puercoespín particular para deleite total de la muchedumbre trotamundera.

Una púa bien clavada por Sega para que sus discípulos disfruten de lo lindo y de lo bonito con éste suspirito azul. ¿A qué estás esperando?, ¡¡ Corre

J.L. "Skywalker"

HOBBY CONSOLAS

Muchas consolas, un sólo Sonic

El super sónico erizo de Sega ataca de nuevo, y nuestra Master está totalmente encantada de recibir a tan ilustre personaje que ya paseara a lomos del éxito por la pantalla de la Megadrive.

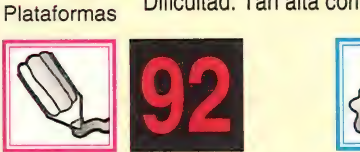
Se puede decir que la Master no puede dar más de sí misma ante semejante juegazo: scroll rápido, preciso y rotundo, gráficos muy coloristas y un sonido masteriano a la vieja usanza, con beeps y boops incluídos.

Muchos, muchísimos niveles de difícil factura y bella realización dan paso a una jugabilidad más que aceptable, aunque he de reconocer que es ligeramente dificilillo, pero conquistable con paciencia.

Bueno, usuarios de la Master, ya podéis dejar de lanzar miradas de envidia a los otros usuarios de máquinas superiores, porque el entrañable puercoespín de la todopoderosa Sega se ha instalado en la Master con todos los honores. Ya somos todos iguales

The Elf

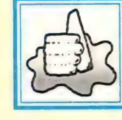
LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6
Dificultad: Tan alta como la puntuación.


92


No sabríamos con qué quedarnos...


93


¡Ah!... ¿pero hay algo malo?



92





DRAGON CRYSTAL

UN BOSQUE ENCANTADO, PERO POCO



Videoaventuras para llevar

El género de la videoaventura RPG no podía faltar en la pequeña de Sega y este Dragon Crystal es uno de los primeros ejemplos.

Ante todo he de deciros que el Dragon Crystal es un juego un poco complejo, de esos que no les sacas todo el jugo hasta que no has "jugado" algunas partidas, por lo que si eres de los de dedo fácil y gatillo rápido, vete olvidando del tema.

Los gráficos son bastante buenos, así como los sonidos, pero falla un poco en lo que a la adicción se refiere.

Recomendado especialmente a los amantes del género aventuril.

El consolero enmascarado

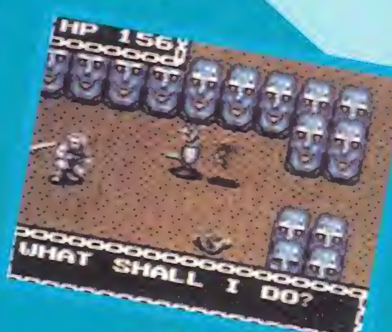
Voces, en medio del campo: «¡¡Dios mío, me he perdidooooo!!, ¿dónde está la gente?, aquí no veo más que ranas y unas caras que me miran sonrientes, ¿y qué es ese pedazo de yo qué sé que me persigue?, ¡ayudadmeeee!».

Pobre curiosote, metido en el bosque encantado por culpa de la bola de cristal.

El callejón, una tienda misteriosa sumida en la oscuridad y ¡pluff!, el viaje en el tiempo. Te está bien empleado. Jamás debes jugar con la magia, ni dejar las cosas que encuentras por ahí tiradas, ni comer con las manos sucias. Porque la penosa situación en la que te encuentras sólo es el principio de una larga travesía al arcade clásico, a los laberintos y, una vez más, a la inteligencia. Ya ves, mirado así no está tan mal la cosa. Vas a pensar, a discurrir y por una vez te darás cuenta de que todo tiene su utilidad y su momento.

Al fin y al cabo tu única misión consiste en hallar los caminos velados que hay entre la maraña de árboles, de caras, de rocas o de cualquier estrafaleriez que te hayan puesto de impedimento.





HOBBY CONSOLAS

Entre dos aguas

Entretenido, interesante, majo y simpático son la clase de adjetivos que se le pueden aplicar a un juego que está cruzando con timidez la frontera de los juegos de "role" pero que tiene más de un pié en el arcade.

Pero la mezcla de estilos tan dispares quizá no deje satisfechos ni a los fanáticos de uno ni a los entusiastas de otro. Bien es cierto que esta misma mezcla puede llegar a conciliar a enemigos tan desgarrados, pero ésto necesita de una evolución que haga pensar a los aventureos qué grado de acción necesitan y fuerce a los activos a desprenderse de los tiros y el frenetismo propio.

Dragon Crystal tiene un poco de las dos cosas, y esa es su mayor virtud... o su peor defecto.

Giancarlo Vialli

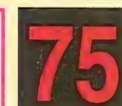
LAS PUNTUACIONES


Aventura

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Inapreciable.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 30



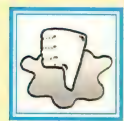
80



75

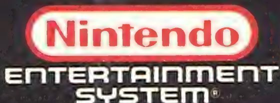

75

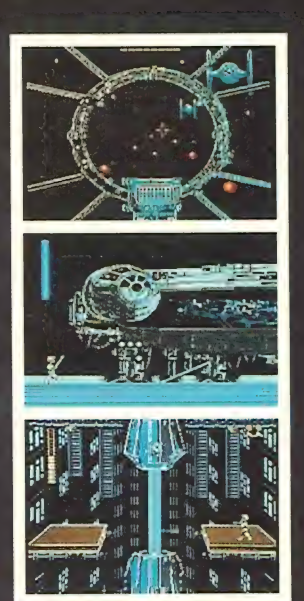

Nos decantamos por los gráficos.


Lo repetitivo de la fases

78

UNA FUERZA SUPERIOR
EN TU PANTALLA



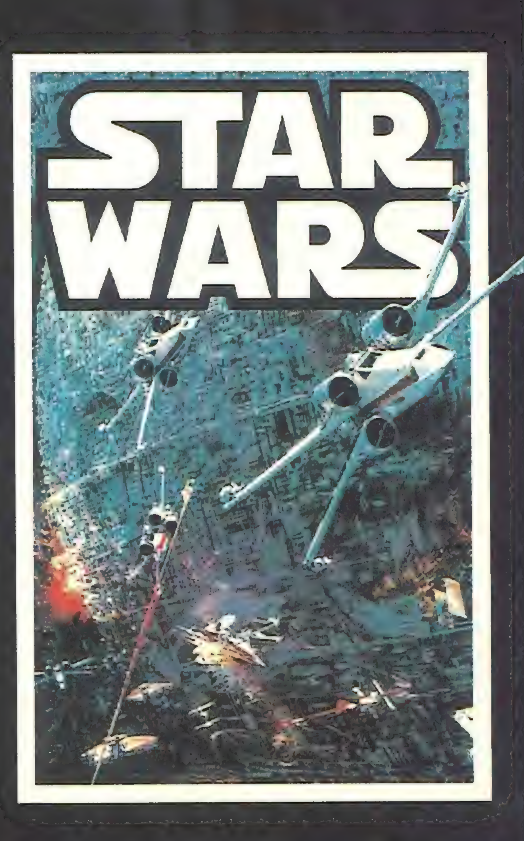


Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader.

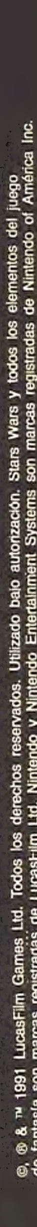
Darth Vader está preparado, ¿y tú?

JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

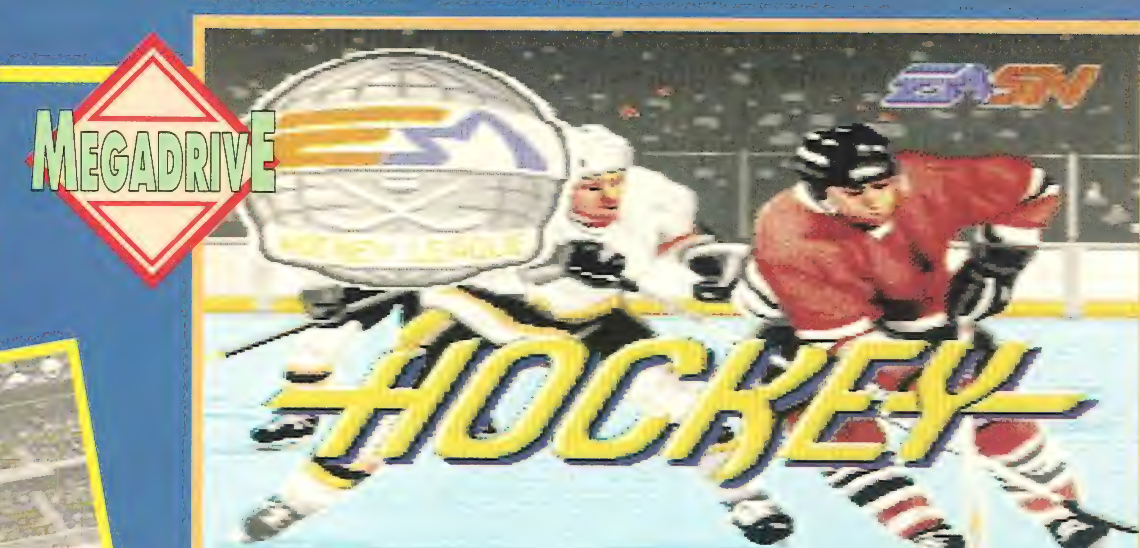






LO MAS NUEVO

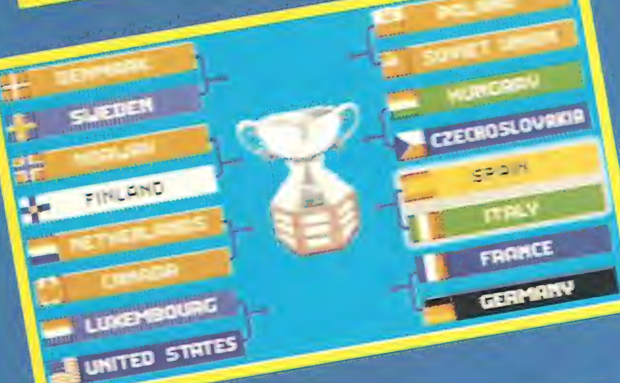
MEGADRIVE



DÍAS DE HIELO

HOCKEY





HOBBY CONSOLAS

Para quedarse helado

Vaya jueguecito que se han marcado los señores de Electronic Arts. Todo lo que esperáis encontrar en un programa de hockey, y mucho más, está incluido en este megacartucho.

Podéis jugar solos contra la máquina o dos consoleros a la vez, el uno contra el otro, o incluso los dos contra la consola, ¡vaya lujo, eh!.

Partidos normales, Play offs de todo tipo, elección de equipo, cada uno con sus características, tiempo de cada periodo, faltas, penalizaciones... de todo, porque a este juegazo no le falta nada, nada, nada, incluso ni las típicas peleas a puñetazo limpio.

Todo ésto no nos pilla de sorpresa si pensamos que este título ha sido realizado por el mismo equipo que desarrolló Jonh Madden, (¿os acordáis del número anterior?). Pero ahora han rizado el rizo y han logrado un juego totalmente dinámico, sorprendente, increíble, sencillo y fácil de jugar. Genial en casi todos sus aspectos.

El consolero enmascarado



Golpe a golpe...

Por supuesto, en un programa de estas magnitudes deportivas no podía faltar la típica peleilla a modo barriobajero. Los dos contrincantes utilizarán toda su saña y empeño para poner al adversario un ojo de luto riguroso. Eso sí, empleando el sano arte del puñetazo traicionero.

Así que ya sabes, el que sacude mas rápido, sacude dos veces, y si no, que se lo digan a mi ojo, ¡Ay!.





Doce intrépidos jugadores equipados hasta los dientes con cascos, coderas, doce pares de espinilleras, sticks y afilados patines, esperan ansiosos que dé comienzo el partido.

Las gradas totalmente pobladas de forofos recalcitrantes caldean el ya de por sí templado ambiente.

El juez mira expectante a los dos contrincantes que lucharán por el disco. El disco toca el frío pavimento y...

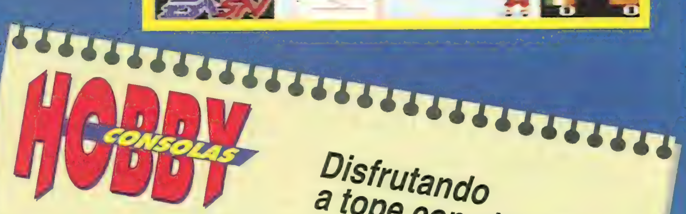
Centenares de esquirlas de hielo saltan en derredor de los jugadores, el siniestro ruido de los sticks inunda el estadio, gritos de colera y emoción resuenan en tus oidos, pero..., algo falla.

Resulta, que el ruido de los sticks y los gritos de cólera provienen de tu furibunda madre, que viene escoba en mano asestando golpes a todo lo que se le cruza en el camino. Y es que, parece ser que tu idea de vaciar treinta hieleras en el suelo de la cocina para sentirte como un as del hockey no le ha gustado mucho. Bueno, así es la vida, compañero de aventuras y desventuras. Los genios del deporte siempre han sido unos incomprendidos... Y si no, que se lo gigan a Michel.



El encuentro está a punto de comenzar. El arbitro sujeta el disco, los sticks pugnan por conseguir la mejor colocación... la tensión se puede cortar.





HOBBY CONSOLAS

Disfrutando a tope con el hockey

Electronic Arts nos plantea, una vez más, un reto deportivo de auténtico lujo que sorprenderá a todos los usuarios que tengan la suerte de conseguir este juego.

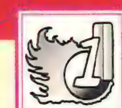
Todas las opciones imaginadas y por imaginar tienen cabida en este completo simulador: elección de equipo, un jugador, dos jugadores frente a frente, dos jugadores juntos, faltas, cambios de jugadores o portero...

Pero aquí no acaba la cosa pues también disponemos de diferentes modos de juego y, como novedad alucinante, podrás repetir la jugada que tú quieras con cámara lenta o rápida, ¡increíble.

Electronic Arts te lo ha puesto fácil, ya no puedes poner excusas de que es un deporte difícil de practicar, que no tienes stick, que tus compañeros te pegan, que no te vale el uniforme.. Ahora no te queda más remedio que jugar al E A Hockey, muchacho. No te lo pierdas.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

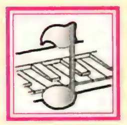


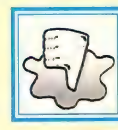
Deportivo

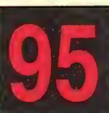
ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: No hay.
Nº de fases: No hay.
Dificultad: Morderás el hielo de vez en cuando.


84


La sensación de deslizarse sobre el hielo.


91


Cuando pierdes un partido

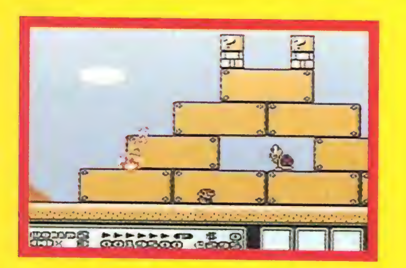


95

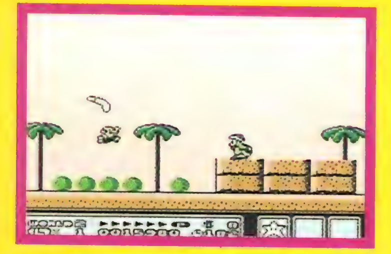

93

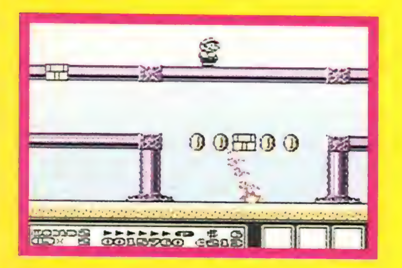
LO MAS NUEVO

SUPER MARIO BROS. 3

REGRESO AL MUNDO DE LAS SETAS









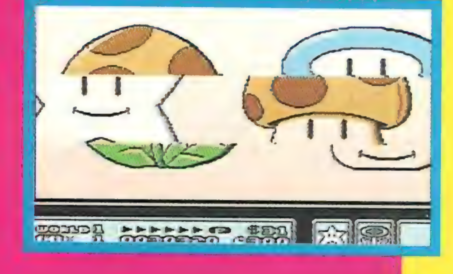


La caseta

Esta champiñonesca construcción te permitirá, si eres capaz de llegar a ella, escoger uno de los tres cofres que hay en su interior.

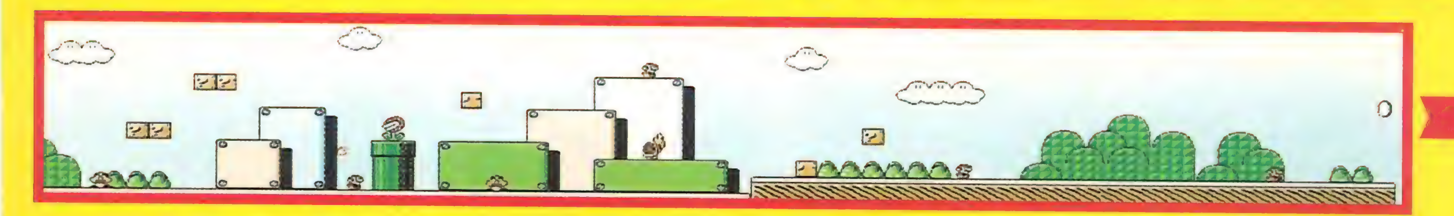
¿Que habrá dentro de ellos?. Por supuesto, ayudas de todo tipo: flores para disparar, champiñones aumentadores, cartas de la suerte...No os preocupéis porque todos tienen sorpresa, y siempre es buena y os ayudará a continuar vuestro camino.

La tragaperras



Si llegáis a un lugar de mapa donde aparece un pica, símbolo del poker, no dudéis un momento en pulsar disparo para entrar.

Vuestra habilidad visual se pondrá a prueba con este ingenioso subjuego. Tres bandas horizontales se moverán velozmente por la pantalla: vuestra misión será hacer coincidir todas ellas para formar un dibujo completo. No es nada fácil, pero si lo conseguís seréis recompensados con dos, tres o hasta cinco vidillas.





Esta es un pequeña representación del inmenso mapa que posee este juego, el cual te puede ofrecer oras y horas de diversión continuada.



El feliz regreso de un amigo

No hay dos sin tres y mucho menos para Mario, el pluriempleado de Nintendo, que llega a golpe de salto hasta nuestras electrónicas screens en medio de una lluvia de meteoritos.

Y es que esta nueva aparición se debe, en gran parte, a la numerosa petición popular que reivindicaba para sí el derecho a poder ver otra entrega llena de gráficos simpatiquísimos, sonidos que endulzan la vida y una jugabilidad adicionante que carga las pilas al más pintado. Todo ésto y mucho más se da cita en este cartucho de relojería punta lleno de mundos inhóspitos para disfrute de tus ansiosos dedos.

Una tercera parte que contínúa y supera con creces a sus antecesoras, lo cual ya es mucho decir.

J.L. "Skywalker"



HOBBY CONSOLAS

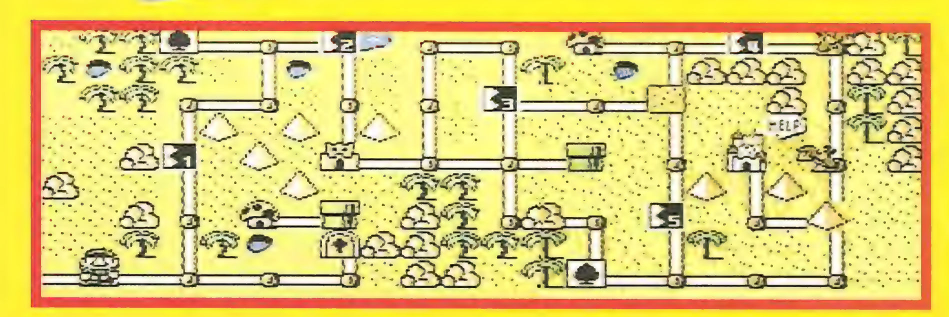
Mario 3, Mario al cubo

El más famoso, adictivo y carismático personaje videoconsolero de todos los tiempos nos ha sorprendido una vez más. Y es que parece mentira, que manteniendo los mismos esquemas de siempre, se haya logrado crear una tercera parte tan magistral y rebosante de nuevas ideas.

La agilidad de nuestro Mario ha sido elevada a límites insospechados. Volar, nadar, deslizarse por cuestas, son algunas de las habilidades que Mario podrá desarrollar a lo largo de un impresionante mapeado de ocho niveles que conforman una aventura de dimensiones nunca pensables en un juego.

Todos los juegos de Mario han sido alucinantes, cien por cien jugables y portadores de cotas adiccioneras de leyenda, pero este Super Mario 3, es como todos juntos pero elevados al cubo.

The Elf



El malvado Bowser ha vuelto a hacer de las suyas. No contento con haber atormentado dos veces al reino de las setas, se dispone a intentarlo una vez más.

Lo primero que ha hecho ha sido robar la varita mágica a cada uno de los siete reyes del mundo de las setas y los han convertido en pacíficos animalillos para que no molesten.

Pero a lo lejos se acerca Mario dispuesto a implantar el orden en estos parajes. Ahora regresa pleno de facultades plataformísticas: vuela, nada, se convierte en mapache, rana, se desliza por las pendientes, se convierte en estatua para pasar desapercibido, y muchas, muchas cosas más.

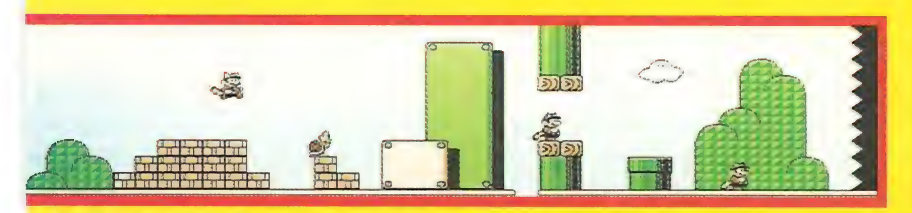
El resto dejamos que los descubráis vosotros mismos: cantidad de enemigos os esperan en el más extenso mapeado jamás creado para un juego de consola. Más no se puede pedir.



Las habilidades de Mario

Esta nueva super entrega del juego más popular de todos los tiempos ha convertido a nuestro Mario en un estupendo atleta.

Ya no se conforma con correr y dar saltos. El nuevo Mario es capaz de volar, durante un corto pero suficiente espacio de tiempo, nadar en las peligrosas y pobladas aguas del mundo de las setas e incluso deslizarse por las pendientes como si fueran auténticos toboganes.

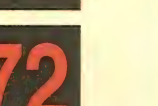


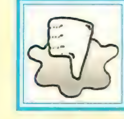
LAS PUNTUACIONES

Plataformas

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: infinitas
Nº de fases: 8
Dificultad: No te preocupará lo más mínimo.


75


Lo divertido que es.


Que no haya cuarta parte, de momento

72


95

93



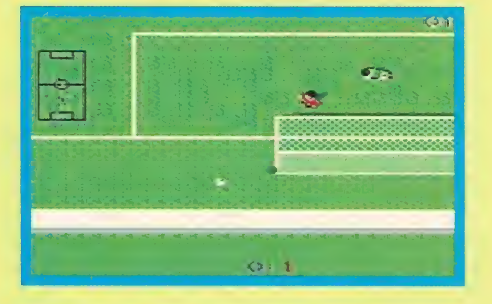
Decir Kick Off es decir fútbol por ordenador, como decir La Casera es hablar de gaseosa. Y cuando un producto llega a hacerse tan popular como para que se confundan marca y contenido, sólo resta conservar la imagen y ampliar el campo de acción.

Anco dejó claro y listo el fútbol por excelencia en los ordenadores. Su aparición, de la mano de U.S. Gold, en la Master System tiene ahora varias connotaciones: la primera, la intención de abrirse un hueco en este complicado mundo de las licencias para consolas; la segunda, reafianzar el nombre de Kick Off como el mejor simulador de fútbol, y la tercera, aumentar si cabe el prestigio y jugabilidad de un programa al que ahora apodan Super.

Super Kick Off es una mezcla entre el primero y el último de los Kick Offs. Contiene toda la sorpresa del primero, jugabilidad y detalles únicos que siempre le han diferenciado del resto de programas, y todos los complementos del segundo, opciones, árbitros, tipos de campo, en fín, todo lo necesario para trazar un campo a tu medida y un juego a tu gusto.

En definitiva, Kick Off ha vuelto a romper moldes.



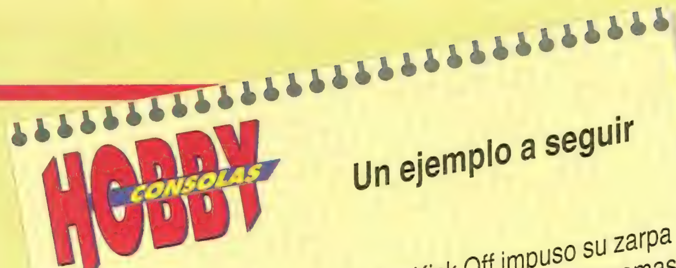




UN KICK OFF A TU MEDIDA

En Super Kick Off todo es redefinible. Desde los disfraces de nuestros jugadores hasta el apellido del colegiado. El programa de U.S. Gold abre un enorme campo de opciones a través de las que nos es posible personalizar el juego. Como bien podéis ver en la pantalla que ilustra este comentario, lo más llamativo que se nos ofrece es la elección del vestuario. Y metidos en juego, no paséis por alto el menú de otras tantas opciones que se ofrece a continuación. En él elegiremos el tipo de campo, la fuerza y orientación del viento, la velocidad de nuestros jugadores, la división en la que participan, el árbitro -casual o con nombre propio- y el tiempo de juego. En fín, que hay para todos. Pero tampoco nos hemos olvidado de esas opciones que establecen el número de jugadores, que pueden jugar enfrentados, y las clases de campeonatos que podemos afrontar, desde el amistoso a los campeonatos de liga y copa, en los que participará el ordenador. Mucho más en vuestra consola que en la realidad.





Un ejemplo a seguir

Hace más de tres años que Kick Off impuso su zarpa dominadora sobre el amplio espectro de programas de fútbol.

Durante todo ese tiempo se ha limitado a observar cómo cientos de juegos de balón sobrevolaban el área, y caían, casi siempre con peor suerte, en las garras de un público cada vez más exigente.

La fibre ya pasada de los mundiales sirvió únicamente para que Kick Off se reafirmara no sólo como el mejor simulador de fútbol que se ha hecho hasta la fecha, sino como el que posiblemente jamás se hará en un ordenador (realidades virtuales al margen).

En cualquier caso, la presentación de Kick Off supone un suceso excepcional y efectista, que pone nuevamente al deporte rey en la cresta de la ola.

El software de los ordenadores debe ir haciéndose poco a poco un hueco en el mundillo de las consolas, y éste es un claro ejemplo a seguir.

Giancarlo Vialli

HOBBY CONSOLAS

Lo más en fútbol

¿Quién no ha oído hablar de Kick Off a estas alturas de la vida ?. Todos sabemos que es el mejor juego de fútbol jamás creado y que probablemente nunca será superado por ningún otro

Por fin, tras una larga espera, llega a nuestra Master System con el prefijo de super y el espíritu driblador y peleón que siempre le ha acompañado.

Y la alegría que ésto nos produce no es pequeña, porque todo lo que hacía de este juego un auténtico as, podrás encontrarlo ahora en forma de cartucho consolero.

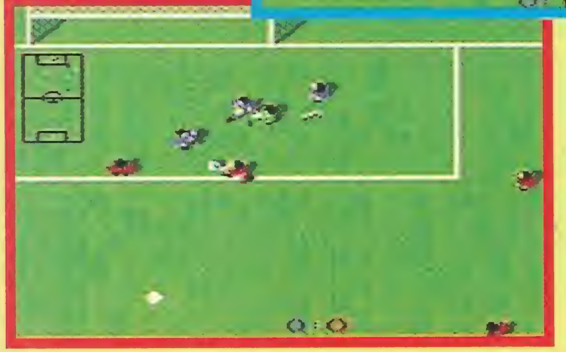
Olvídate de todo lo que hayas visto antes. No busques comparaciones. El deporte rey se merecía un juego como éste: completo, vertiginoso y competitivo, y, una vez más, sus creadores han conseguido poner el dedo en el punto de penalty.

Si te quedas sin ir al estadio el próximo domingo, ya sabes lo que tienes que hacer, alegrarte de que tu padre se haya olvidado sacar las entradas y conectarte a tu Kick Off.

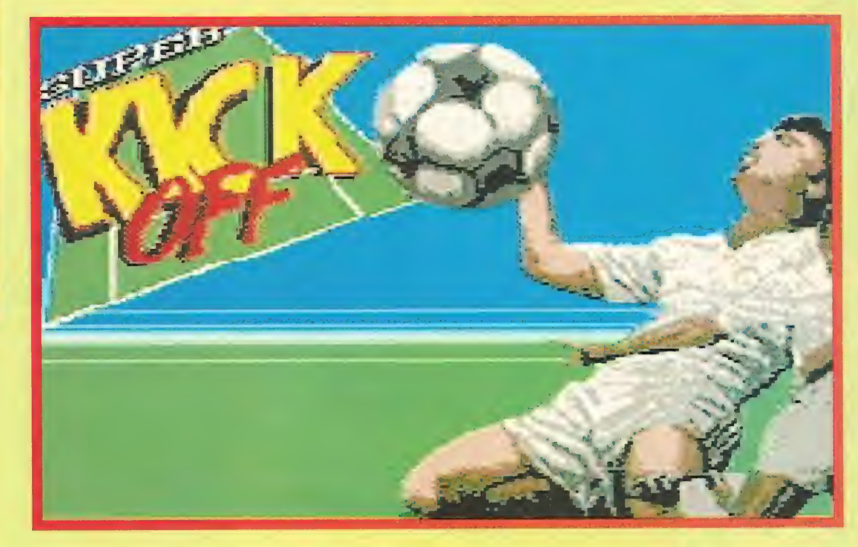
El consolero enmascarado

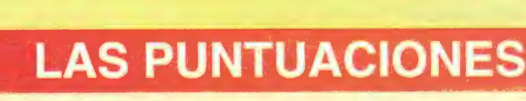


Todas las características que hicieron que Kick Off pasara a la historia de los simuladores deportivos, podrás encontrarlas ahora en tu Master System.



La visión del campo es inmejorable... ¡como en una retransmisión del Canal Plus!.







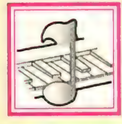
Deportivo

U.S. GOLD
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0.
Dificultad: Roza el 1-0 o el 1-1. No hay goleadas.



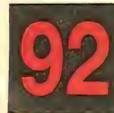



Es Kick Off con todas las de la ley.

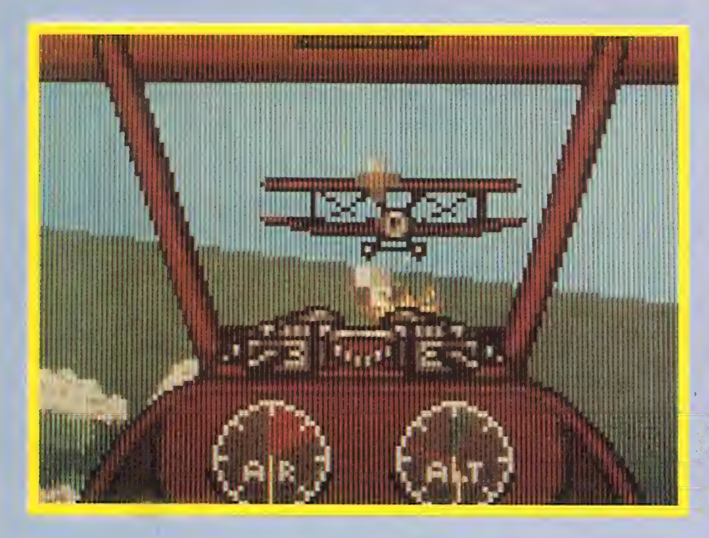




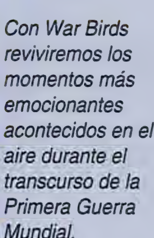

Ambientación un poco pobre.





Con War Birds reviviremos los momentos más emocionantes acontecidos en el aire durante el transcurso de la Primera Guerra Mundial.



War Birds
Los duelistas

HOBBY CONSOLAS

Rozando la perfección

Hay tres tipos de juegos de aviones que han hecho historia: los pioneros en el tema, los simuladores realistas, y los arcades llenos de disparos, enemigos y vuelos rasantes.

Pues bien, este War Birds engloba tanto el género arcade como el de simulación, y, además, es uno de los primeros en su género que aparecen para la Lynx. Con estos factores a su favor, no es de extrañar que pase a la historia con todos los honores y en olor de multitudes.

Por otra parte, la calidad de las rutinas de movimiento y scroll son tan sorprendentes que os van hacer dar vueltas de campana en vuestro sillón mientras gritáis ¡Tocado, tocado!.

Casi perfecto.

The Elf

Imaginaos que este programa ha vendido quince mil copias en Estados Unidos durante la primera semana de lanzamiento. Suponed que las posibilidades técnicas de la Lynx no sólo han sido forzadas al límite si no rebasadas hasta lo incontable y pensad, sólo por un momento, en la revolución de portátiles que Lynx y Warbirds pueden llevar a cabo en cuanto Atari dé el visto bueno para su salida en España, allá para Diciembre.

No dejéis de imaginar, y poneos en la situación de un experto piloto, a la usanza del Barón Rojo, que tripula un biplano alemán en el epicentro de la primera gran guerra. Sentado frente a un escueto panel de control en el que se indican la velocidad, la altitud y las revoluciones del motor, el Barón espera pacientemente la llegada de más pájaros para iniciar sus maniobras.

¿Combate simulado?, en absoluto. Seis misiones gradualmente complicadas pondrán a prueba los nervios del comandante (o los tuyos). Uno, dos, tres... una escuadrilla completa de enemigos está dispuesta para atacarle. De su eficacia en el disparo, de su pericia en el pilotaje, de su habilidad para escapar dependerán su vida y posteriores condecoraciones. Suerte, piloto, la vas a necesitar.

HOBBY CONSOLAS

Rompiendo moldes

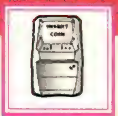
War Birds rompe los moldes de los programas de aviones y se sumerge en un mundo de simulación engañoso, que contiene toda la técnica y voluntad dispositiva para armarse de arcade. Camuflado bajo una perspectiva en principio frontal, que apunta a un terreno tridimensional, nuestro avioncillo biplano conoce a las mil maravillas los secretos del movimiento insinuante, persecutorio y suave, muy suave.

Pero por encima de gráficos, movimientos o sonidos, hay que valorar la posibilidad de configurar el juego a nuestra medida. O ganar o sufrir. O el paseo campero o la vuelta al infierno.

No lo dudes, opta por el infierno.

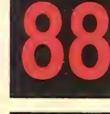
Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



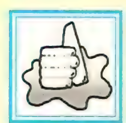
ATARI
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6 Misiones..
Dificultad: Ahora más que nunca, a tu gusto.


93



88



94


Demasiadas cosas que aquí no caben.


Aprovecharemos este espacio para poner las cosas buenas que no cabían arriba.

93



Jack Nicklaus

Me deslizé despacio con la intención de no despertar a los animalillos que poblaban la extensa llanura de Muirfield. Atravesé desiertos, hube de escabar fosas que me refugiaran de las gélidas noches y me sostuve con zumos de maracuyá y fresas en polvo concentrado.

No fue agradable, pero al fin lo encontré. Allí estaba, imponente, coronando la estrecha pero acogedora prominencia que, impertérrita, divisaba cómo todos los allí presentes, en su interminable éxodo, la buscaban. Era la bandera del hoyo dieciocho. Blanca como la espuma de la cerveza removida, limpia como la cartera que llebava, deseada al fin y al cabo.

Pero si difícil había sido mi llegada, más lo es la misión que tengo que cumplir: ¡¡ meter la bola en el hoyo con un palo!!.

No sé si seré capaz de lograrlo, ya que nunca antes había sido puesta tan a prueba mi tenacidad y mi sentido del humor...

Mi única esperanza, aunque te cueste creerlo, eres tú. Y no me puedes abandonar.







El golf es un deporte que siempre ha tenido reservado un lugar importante en el mundillo de las simulaciones. En esta ocasión, el resultado no ha sido todo lo brillante que cabría esperar.

JACK'S GREATEST 18
HOLE 3 PAR 4
PRO TEE 342yds.
MEN'S TEE 322yds.
LADIES' TEE 309yds.
PRESS "A" BUTTON TO CONTINUE!

HOBBY CONSOLAS — Un nombre no basta

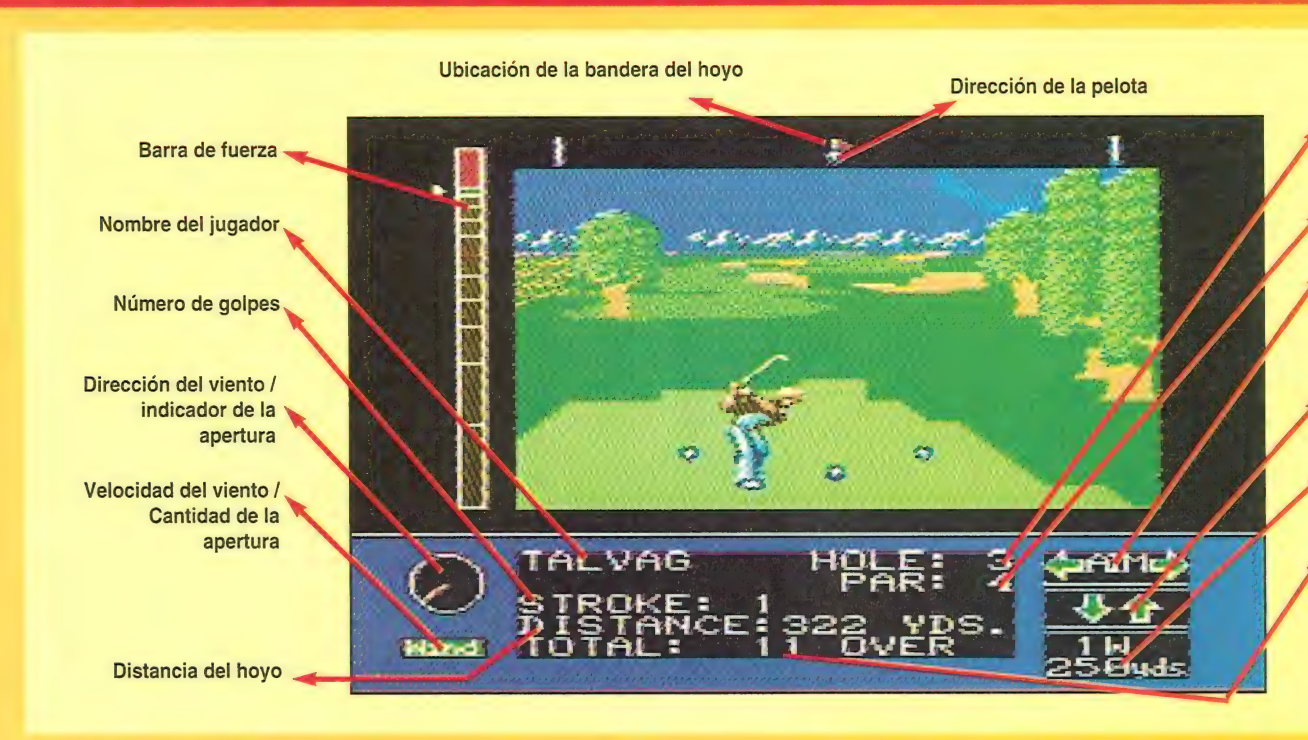
Con ambiente campestre nos llega este verdoso cartucho con el que, a buen seguro, congeniarás... si pones bastante por tu parte, ya que, una vez más, se nos demuestra que para que un simulador guste no basta con que el deporte en sí sea atractivo.

Y es que cuando el cambio de pantalla es exasperantemente lento y la jugabilidad escasa, uno tiende a levantarse y ponerse a mirar por la ventana.

En fin, dos pasos hacia atrás y medio hacia adelante para un juego del montoncete que posee unos detalles de "calité" altanera que han sido eclipsados, largamente, por una injugabilidad crónica digna de la prehistoria.

Creo, con la mano en la oreja derecha, que éste eminente jugador se merecía un "game" de palos tomar con Birdie de regalo, y ha obtenido, por el mismo nombre, un micro-golf de lentos pensamientos. Aún así, y con paciencia, los mitómanos del palo y el hoyo pueden acabar divirtiéndose...

JL "Skywalker"



Golf entre las flores



El recorrido completo consta de 18 hoyos, más o menos los mismos que un partido real.



El golf siempre ha sido para gente tranquila. Este cartucho ha tomado, quizás, "demasiada" conciencia de ello.



Un golf demasiado tranquilo

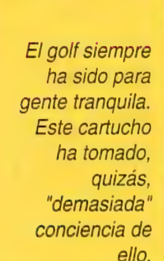
Vamos a recomendar el último programa de golf con nombre escocés -como los buenos whiskies- a los usuarios de Nintendo que padezcan del corazón, que jamás se hayan echado un buen arcade a la cara, que rebasen ya la cincuentena y que no tengan aspiraciones de juego demasiado salvajes.

Sólo estos benditos serán capaces de soportar sin protestar el tiempo que tarda el juego en cambiar la pantalla. Jack Nicklaus es un golf para pacientes, no para los apasionados de la música ni los efectos, ni para los amantes del detalle.

Me sabe bastante mal. Hasta ahora me he preciado de confiar en Konami y de suponer que sus deportivos eran simplemente demoledores. Con este golf no se han dado un batacazo total, pero han actuado por debajo de sus posibilidades, o al menos las exigibles para un nombre de oro en el circuito PGA.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

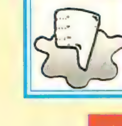


Deportivo

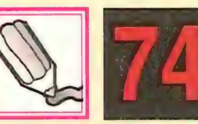
KONAMI
Nº jugadores: de1 a 4
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 18 hoyos.
Dificultad: hay que estar pendiente de bastantes cosas.



74



Algunos gráficos y melodías



73



El tedioso cambio de pantallas



59

63

…LO GAMEBOY!

…A DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

MATRIX WITH STEREO SOUND

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo Gameboy!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



GREMLINS 2 ™
Acaba con los Mogwais salvando todas las trampas del camino.



GHOSTBUSTERS 2 ™
Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.



BUBBLE BOBBLE ™
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.



DOUBLE DRAGON II ™
Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.

CHASE HQ ™
Persigue a los forajidos más veloces del mundo. ¡Pisa a fondo y atrápalos!





Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.

Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.

Montando en tu bici, reparte los periódicos sorteando todos los peligros.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

LISTAS

La lista más esperada y anhelada de los últimos tiempos, se presenta ante vosotros.
No, no es una lista de discos. No, no es una lista de los juegos más vendidos. Es... ¡la lista de los cartuchos que más nos gustan a quienes hacemos tu revista favorita!.
¿Que por qué hemos puesto a Mario III en el primer puesto de Nintendo?. Porque nos mola.
¿Que por qué sigue Sonic en el número uno de la Mega Drive y se ha metido en lo más alto de la Sega Master System? Porque es un juegazo.
Y no hace falta que demos más explicaciones.





GAME GEAR

1	✕	Shinobi
2	↑	Castle of Illusion
3	↓	Wonder Boy
4	↑	G.P. Monaco
5	→	Dragon Crystal

NINTENDO

1	→	Super Mario III
2	→	Bart vs. the Space...
3	↓	Batman
4	↓	Shadow Warriors
5	↓	Blue Shadow
6	↓	S. Spike Volleyball
7	↓	Tortugas Ninja
8	↓	Blades of Steel
9	✕	Donkey Kong
10	✕	Super Mario II

DE EXITOS

GAME BOY

1	✖	Sonic
2	✖	Castle of Illusion
3	→	Thunderforce III
4	↓	Ghouls'n Ghosts
5	→	Streets of Rage
6	→	E.A. Hockey
7	↑	John Madden
8	↓	After Burner II
9	↓	Shadow Dancer
10	✖	Revenge of Shinobi

GAME BOY

1	→	Escape from Camp...
2	→	Gremlins II
3	↓	Super Mario Land
4	↑	Pato Aventuras
5	↓	Batman

LYNX

1	✖	Checkered Flag
2	↑	War Birds
3	↑	Blue Lightning
4	↑	Block Out
5	↑	Gates of Zendocon

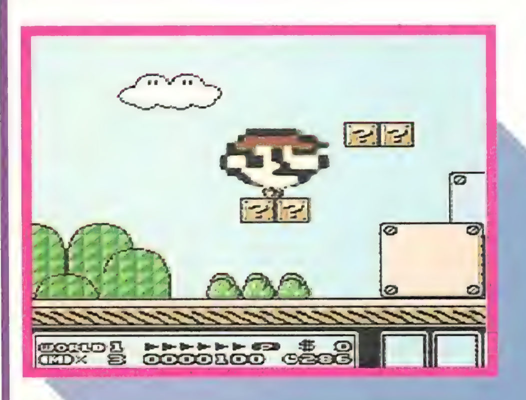
SEGA

1	→	Sonic
2	→	Super Kick Off
3	↓	Pac Manía
4	↓	Indiana Jones
5	↓	Forgotten Worlds
6	↓	Castle of Illusion
7	↓	Paperboy
8	↓	Spiderman
9	↑	Speedball
10	↓	Gauntlet

¡Qué LOCURA!

Conic de Somic

Desde el Imperio del Sol Naciente llega este comic del Sonic, -bonito pareado-, para demostrar a la humanidad la importancia que ha llegado a adquirir el azulejo animalito. Sinceramente, no sabemos qué es lo que estrá diciendo, pero por las ilustraciones parece que va a comenzar una épica lucha contra el Dr. Robotnik como no hace muchos meses lo hiciera en la Mega Drive. ¡¡ Temblad humanillos!!, la fiebre de Sonic no ha hecho sino empezar... el mundo ya tiene un héroe.



Ventajas para Mario 3

Atención al trucazo del año. Directamente "from Japan" nos llega un truquillo que va a volver locos a todos los usuarios Nintendo del planeta .

Carga el cartucho en tu consola, y antes de pulsar el ON apaga la luz de la habitación, baja la persiana y lanza un alarido por el hueco del ascensor. Acto seguido pulsa el susodicho ON y gira el control pad alrededor de tu cabeza.

Oirás un pitido en el microondas de la cocina. Pulsa 10 veces la diagonal arriba-abajo y 343 veces el disparador C. Verás un menú en pantalla que te permitirá disminuir tu número de vidas y aumentar el tamaño de la cabeza de nuestro Mario, muy útil a la hora de derribar andamios y pedruscos de granito.

LA CARTUCHERA

¿YA HACES TUS DEBERES LUISITO?
HIJO MÍO, ¿QUÉ TE PASA EN LA BOCA?
GULP!
AHEM AHEM!

¡¡ENVIADNOS VUESTROS DIBUJOS!!

El insigne dibujante apodado Yon, de Barcelona, es quien estrena esta pequeña sección en la que mostramos vuestras obras maestras pictóricas. El dibujo tiene mucha gracia y esperamos que os dé ánimos para decidiros a hacernos llegar vuestros trabajos.

VENDO electrodoméstico portátil compatible con la consola de videojuegos Hatari Lins por sólo 2.564 pts. Además regalo un chaleco salvavidas y trescientos cromos en blanco y negro de la colección “La guerra de Papá, The movie”.

El equipo se encuentra muy buen estado, de descomposición, y aunque la tarjeta gráfica Hércules Poirot está fundida, aún le funciona la de cuatro colores. Si os interesa podéis escribir de 3 a 3’15 de la madrugada a Jaume Carmona, calle Páginas Amarillas, apartado de correos 007 de Cangas de Atchís. Escribidme, ¿no os arrepentiréis?.



Bubble Bobble

Otro magnífico e inédito truco para tu Nintendo, fué desvelado ayer mismo en la C. T. S. (Cuenca Trade Show). Esta vez es para el Bubble Bobble y es totalmente increíble. Conecta tu Nintendo a la red y sitúa los control pad de la siguiente forma, el uno donde el dos y el dos en la salida de antena. Ahora teclea la palabra “pardillo” y pulsa la barra espaciadora. Pulsa reset treinta veces y ¡sorpresa!, observarás en pantalla, junto al dragón Bub, a un montón de héroes de tu consola: Mario, Sir Arthur, la nave del Gradius, el coche del Rad Racer, y un montón más. ¡Vaya truquito colegas!.



Mini Gear Boy

Con esta nueva consola que acaba de aparecer en el mercado de Albacete, ya no podréis quejaros del tamaño de las portátiles. Este prodigio de la enanez, 15 veces más pequeño que cualquiera en su género, está pensado para transportrarlo no ya en un bolsillo, sino en lugares tan ínfimos como el agujero de la nariz, o incluso bajo el párpado del ojo izquierdo, lo cual la convierten en un objeto fácilmente escondible en momentos de apuro.

Con la consola se incluyen un par de sonotones y un microscopio para los que tengan problemas de visión, puesto que la pantalla es del tamaño de la cabeza de un alfiler.

Los primeros accesorios que se pondrán a la venta, son una caja de cerillas para iluminación nocturna, un joystick con pedales, y un cable especial para conectar la consola a una impresora láser, muy útil a la hora de sacar copias de las tablas de records.

Los títulos que se editarán en un principio para la Gear Boy serán: Tronchin' in the caves, Pilarums, Besugos's Hunter y Off Side Rud Gullit Championship Manager Golden Team Soccer in the World.

Si te apasiona la portabilidad estás ante la consola de tu vida. Eestoo, ¿dónde está?, ¡Se me ha perdido otra vez!. Creo que han pasado con el tamaño...

Tu signo del Zodiaco es
ACUARIO
... y tendrás buenas ideas.



ALEX KID te cuenta el horóscopo

Este truco te permite conocer, en boca de Alex, el horóscopo de ese día.

Para ello debes entrar en la cuarta casa del segundo nivel y tirar el bote de mermelada de fresa de la estantería al suelo, para que salga el genio que hay en ella. Este genio te hará dos preguntas, que si son acertadas se convertirán en tres millones de puntos. La pantalla se ha de volver tricolor.

En ese preciso instante mete hasta el fondo el cartucho para que aparezca la frase "Tu signo del zodiaco es... " y seguidamente te dará la predicción. Disfrútalo.

TODO SON BROMAS

En vista de que muchos de vosotros os habéis creído, entre otras cosas, que lo de los modelos de Game Boy que publicamos en el número anterior iba en serio, (lo cual no nos extraña porque lo hicimos muy bien), tenemos que avisaros que **absolutamente todo lo que aparece en esta sección es en broma**. Es decir, que lo de la Game Girl y todo eso fue inventado por nosotros y, que sepamos, de momento Nintendo no tiene pensado lanzar ningún modelo nuevo de Game Boy.

¡Ay, que os lo creéis todo!

¿SONIC O MARIO?



Parece que la cosa se pone al rojo vivo.
JdD Gamiz nos ha enviado este interesante dibujo en el que pone de manifiesto la dura lucha que están librando las mascotas más consoleras del mundo: Mario y Sonic, Sonic y Mario.
¿Quién ganará la batalla?. Cualquiera de los dos nos vale, pero, de momento, parece que Sonic se apunta el primer round a su favor.

JOHN MADDEN SE REFUERZA A TOPE

Con este truco podrás reforzar tu defensa con un sólido jugador que os recordará a otro juego. Para obtenerlo, después de haber conseguido 6 Touchdowns consecutivos, pulsa simultáneamente los botones A, B, C, Start, el volumen de la salida de cascos y la nariz de tu hermano. En ese instante te aparecerá una fascinante figura que acobardará a los contrarios.



LASERS & PHASERS





Afterburner II

Para seleccionar nivel en el que comenzar a jugar tienes que esperar a que salga en pantalla el mensaje "**Start/Options**" para pulsar los botones **A, B y C** a la vez y después **Start**. Cuando veas en pantalla "**Select Stage**" deberás elegir, entre 1 y 20, la que desees mediante los controles de **Izquierda** o **Derecha**.



Golden Space

A continuación ponemos a vuestra disposición unos truquillos para Mega Drive que nuestro amigo Germán dona desinteresadamente.

Golden Space. Para conseguir nueve continues (30 vidas), selecciona el **modo arcade para un jugador**. Ahora mantén apretada la **diagonal izquierda-abajo** en la pantalla de selección junto con los botones **A** y **C** a la vez. Elige a tu jugador.

Cuando estés jugando pulsa **start** dos veces y ya está: cuando mueras tendrás nueve continuaciones.

Space Harrier 2: Para empezar en el nivel que quieras, al comenzar el juego pulsa **A, B y C** simultáneamente. Ahora mueve el control pad a **derecha o izquierda** para para escoger el nivel deseado.

GERMAN HERNANDEZ PÉREZ.
(Salamanca)







Potpourri de Trucos

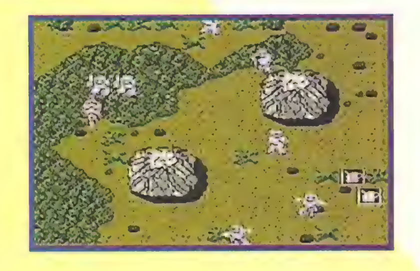
¡Hola!, soy un consolero de "pro" y a continuación os mando unos trucos.

•*Gain Ground (Mega Drive):* En la pantalla de opciones pulsad **A, C, B** y **C** y podréis elegir el nivel en el que iniciar la partida.

•*Nemesis (Game Boy):* Haz una pausa durante el juego y presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B** y **A** para obtener un poder de disparo descomunal.

•*Golf (Game Boy):* Para practicar cada hoyo en los torneos pulsa **Abajo** y **Start** cuando aparezca el logotipo de Nintendo.

GUILLERMO GALLARDO MADUEÑO
(Madrid)



Ikari Warriors

No nos extrañaría que no hubiérais pasado de las primeras fases en ésta bélica "adventure" de Rambos cualquiera. Así que otra vez llega nuestro truco melancólico, el cual, a la hora de la verdad, no te sacará de todos los apuros pero sí te permitirá, al menos, elegir el nivel en el que comenzar.

Para ello debéis pulsar: **Arriba, abajo, A, A, B, izquierda, derecha, A, B, arriba, A, abajo, derecha, derecha, izquierda, B, arriba, izquierda, A, derecha, B, izquierda, derecha, A, izquierda, arriba, A, abajo, A, derecha, izquierda, B,** y **Start**. Todo lo anterior lo debéis realizar mientras os encontréis en la pantalla de presentación.



Altered Beast

Si pulsáis los botones **A, B** y **C**, además de **Arriba/Izquierda** en el control pad, accederéis a una pantalla "secreta" que se debieron dejar olvidada cuando hicieron la Mega Drive. En esta pantalla podréis, con los controles de **Izquierda o Derecha**, seleccionar la bestia con la que jugar en cada nivel. Si pulsáis el botón **B** y **Start** podréis seleccionar el nivel en el que comenzar a jugar. Posteriormente debéis pulsar el botón **A** y **Start** dos veces.

Por si era poco lo anterior, y tenéis ganas de escuchar buena música, presionar, a la vez, los botones **A** y **C**, además de **Arriba/Derecha** en vuestro pad. De esta manera accederéis a una pantalla de sonidos que contiene todas las sintonías.

Después, sólo tendréis que pulsar el botón Start y... ¡¡ a BEASTear !!.



SPACO, S.A.

Te trae lo más esperado de



ENTERTAINMENT SYSTEM™



Y&R



Bugs Bunny

GAME BOY



Aquí tenéis unos deliciosos "passwords" para que os mováis como Bugs por su casa sin necesidad de jugaros todo el cartucho.

ANTONIO CABRERA (MADRID)

NIVEL	PASSWORD	NIVEL	PASSWORD
2	SZWS	41	PSRW
3	ZS2S	42	PZKW
4	ZZPS	43	YSJW
5	SW3S	44	YZKW
6	SXES	45	PWMW
7	ZW4S	46	PXCW
8	ZX9S	47	YWAW
9	WSRS	48	YXOW
10	WZKS	49	22SX
11	XSJS	50	2TWX
12	XZKS	51	T22X
13	WWMS	52	TTPX
14	WXCS	53	2P3X
15	XWAS	54	2YEX
16	XXOS	55	TP4X
17	S2SZ	56	TY9X
18	STWZ	57	P2RX
19	Z22Z	58	PTKX
20	ZTPZ	59	Y2JX
21	SP3Z	60	YTKX
22	SYEZ	61	PPMX
23	ZP4Z	62	PYCX
24	ZY9Z	63	YPAX
25	W2RZ	64	YYOX
26	WTKZ	65	S3S2
27	X2JZ	66	S1W2
28	XTKZ	67	Z322
29	WPMZ	68	Z1P2
30	WYCZ	69	SE32
31	XPAZ	70	SHE2
32	XYOZ	71	ZE42
33	2SSW	72	ZH92
34	2ZWW	73	W3R2
35	TS2W	74	W1K2
36	TZPW	75	X3J2
37	2W3W	76	X1K2
38	2XEW	77	WEM2
39	TW4W	78	WHC2
40	TX9W	79	XEA2
		80	XHO2







Sonic

Aquí llega el truco más esperado y deseado de los últimos tiempos. Por fin nuestro compañero Sonic va a poder disfrutar de interesantes ventajas para finalizar su gigantesca aventura por los reinos de Overland.

Atención al truco. Cuando salga Sonic moviendo el dedo en la **pantalla de presentación**, pulsar, **arriba, abajo, izquierda** y **derecha**, oiréis un pitido. Ahora, y manteniendo pulsados los **tres disparadores** presionar **start**.

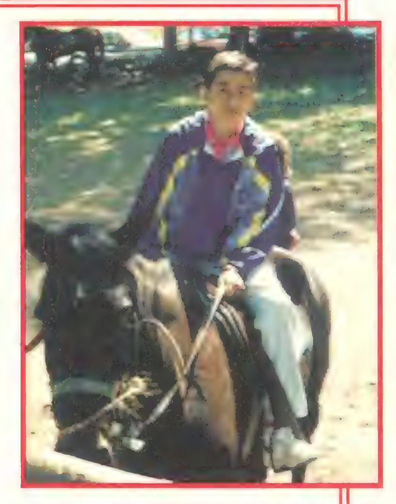
Tendrás a tu disposición las **dieciocho fases** del juego, incluídos laberintos y la confrontación final con Robotnik, además del archipopular menú musical.

¡Por fin váis a poder ver todos los niveles del mejor juego de todos los tiempos!.

Tennis Ace



¡Hola!!, tengo 15 años y soy un adicto a las consolas y más en concreto a la maravillosa Sega Master System. Aquí os traigo uno truco fresquito: Para empezar directamente en la final del Tennis Ace debéis meter esta clave:
NKOF VVLG LKGS FCKK.



JORGE RUICH (Lérida)

Blue Lightning

LYNX

Nueve fantásticas misiones son las que váis a tener que cruzar para poder finalizar este super juegazo de Lynx.

Los passwords para todos los niveles son:
1.-**AAAA** 2.-**PLAN** 3.-**ALFA** 4.-**BELL** 5.-**NINE**
6.-**LOCK** 7.-**HAND** 8.-**FLEA** 9.-**LIFE**



Ms Pacman

Este simpático juego no se iba a quedar sin truco, por supuesto. Presiona **Pause**, ahora **option 1, A** y **option 1** de nuevo. Cuando quites la pausa, con sólo pulsar **B** durante el juego, tu comecocas se desplazará a velocidades de vértigo.
Y más. Pulsa **pausa** y luego **option 1, B, B, A, A** y **option 1**. Presiona **pausa** de nuevo y tendrás ¡5 jugosas vidas!!.



Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!
HELP
WORLD 1
M× 6 0059580
$67
148
DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63



Thunder Force II

MEGADRIVE

¿Quién no ha soñado con una maravillosa galaxia en la que quedarse a vivir para siempre?. Para que puedas decidir tu lugar de retiro fantástico te traemos un truquete balístico en el que podrás elegir la fase en la que jugar.Para ello debes mantener apretados los botones **A, B, y C** mientras enciendes la consola. Continúa pulsando los botones y pulsa **Start** cuando la pantalla de presentación aparezca. En ese momento podrás elegir nivel y dificultad.







Space Harrier

Amigos de Hobby Consolas: Os envío estos trucos para la sección Lasers y Phasers de las consolas Sega de 8 y 16 Bits. Para **Space Harrier**: Cuando aparezca el mensaje de Game Over, pulsa la **diagonal izquierda abajo y el botón 1** para continuar hasta tres veces.

Vigilante: Diagonal **arriba izquierda y botón 1** en la pantalla de presentación para elegir nivel.

Rampage: pulsa los **dos botones a la vez** en la pantalla de Game Over para continuar.

Captain Silver: Diagonal **arriba izquierda y botón 1** cuando ponga Game Over para poder continuar hasta tres veces.

CARLOS BLANCO GONZALEZ.
Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)



Adventures of Lolo 2



Maniáticamente plataformero con amor y para tus ojos te daremos este truco que te permitirá, gracias a los adelantos tecnológicos, llegar hasta el último nivel sin que lo parezca, es decir, sin jugártelo completamente. Tomad nota y ¡¡ a jugar!!. El password es: **VQTD**.

Goal! N.E.S.



Si eres de letras y el fútbol nunca ha sido tu fuerte, no te preocupes porque con estas claves podrás jugar la final del campeonato del mundo con la selección que quieras.

ARGELIA- CTXAREZCGPLOPEOB
ARGENTINA- JTXAREZCGXIKLL
BELGICA- ATXAREZCGRHFOEOB
BRASIL- ITXAREZCGPIGKCMB





DINAMARCA- ITXAREZCGVIGK
INGLATERRA- JTXAREZCGZLGK
FRANCIA- ETXAREZCGAISKWHJ
HOLANDA- QTXAREZCGWLUOU
ITALIA- DTXAREZCGAHKLUIL
JAPON- PTXAREZCGZMKLWIJ
POLONIA- ATXAREZCGUMJPCTD
ESPAÑA- DTXAREZCGOHFOCOB
URUGUAY- ITXAREZCGULGKESB
USA- HTXAREZCGWHKLWEJ
URSS- ZTXAREZCGOHGOERB
ALEMANIA- LTXAREZCGTMGOC



The Goonies II

Otra vez la pandilla sa ha metido en problemas y te toca a tí resolverlos. Para que te sea más leve te traemos una argucia carroñera, en forma de clave, que te permitirá rescatar a seis de los famosos Goonies sin que parezca que lo has hecho:
Y”” ‘U’S”3”CR..
Ahora sólo te queda rescatar a Annie.



Cyberball

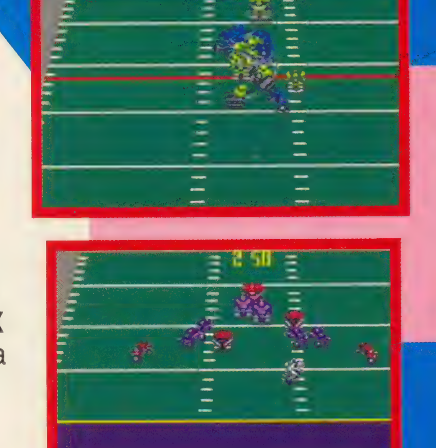
Y seguimos con más passwords, y esta vez nada más y nada menos que para el Cyberball. Con ellos podréis disputar partidos en niveles más avanzados. Aquí están:

-65BB B8NB BFGV (147.000 $) Los Angeles Assassins contra Tampa Bay Razors

-C5BB BMIV BH5X (233.000 $) Chicago Killers contra Boston Riots

-P5BB B5PS IHEX (999.990) Minnesota Monsters contra Washington Punishers.

Tened cuidado, porque en estos niveles el adversario es brutal. ¡Que gane el mejor!





Super Hang-On



Moto en mano y viento en plena jeta corre nuestro consolero andante en busca de esa victoria ansiada sobre los desdichados que osan enfrentarse a su poderío.

A vuestra renombrada habilidad y destreza le vamos a unir esta clave digna de tesoro pirátil que os permitirá ver el final del juego en el modo original. El pasword es: **6FF3F 546F35564FFOSLPIMFJEDGH**



R-Type



Si hay un juego realmente clásico en la Sega, es el R-Type. Si te encanta masacrar marcianos, y los créditos se te quedan cortos, se acabaron tus problemas.

Cuando aparezca el mensaje de continuar, rota el pad de direcciones en el sentido de las agujas del reloj; mientras más deprisa lo hagas, más créditos obtendrás.

El mejor truco para el mejor de los juegos.





Burai Fighter Deluxe

Códigos y más códigos para este adictivo arcade, en su versión para la hermana pequeña de la familia Nintendo.

1-**No necesita.** 2-**GBHC**
3-**MHCB** 4-**CDMN**
5-**KDPG**

Cuando completéis el nivel Ace, aparecerá otro nivel en el menú, Ultimate level. Aquí van los códigos, ¡vaya lujo!:

1-**GDCP** 2-**LMCJ**
3-**CCHL** 4-**HFKP**
5-**BNGN**



Centurion, defender of Rome

Bajo los auspicios del "César" Santiago Aranguren Pascual nos llega una argucia histórica de tintes épicos, bajo la cual ascenderás a Procónsul con 763 Talentos, 4 ejércitos de Caballería y 6 consulares sin necesidad de que te juegues el Imperio en un abrir o cerrar de ojos. La clave que debes introducir es: **MQ4A F4ZX T55T Z5LK NFXW IW22**.

Aún así, nuestro amigo de San Sebastian no se ha conformado y además de revelarnos que se ha terminado éste juego nos remite otro truquejo picarón con el que podremos llevarnos a la ofidia Cleopatra más allá de la orilla del Nilo... y no precisamente por motivos de trabajo. Las órdenes en éste caso son: **FRIENDLY- FRIENDLY- ASK ALLY- LOW- WARM- GENTLE- APPROACH**.

Si con ésto no entráis en la historia, no sabemos que es lo que vamos a tener que hacer.



17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

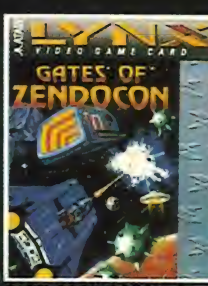
LY…

EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO …

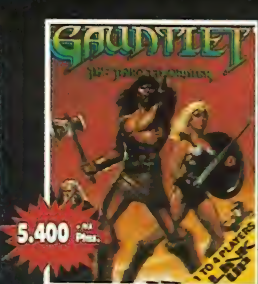
ACCION PA…



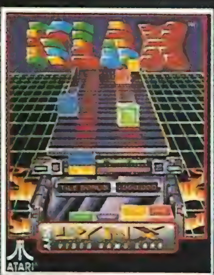
ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con multiples y devastadoras armas, conduces tu nave a traves de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes olead de alienigenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a traves de 40 niveles para 4 aventureros que descubriran pócimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, logica y autocontrol. ¡Atrévete con el desafio!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las pildoras y tragate a los fantasmas.



PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es dificil distribuir el periódico evitando los obstaculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cómetelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atomico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



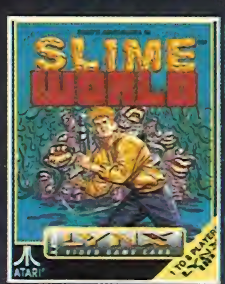
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitiran abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



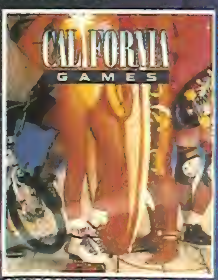
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedicion.



XENOPHOBE. Tendras que cometrte los Xenos en mas de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podran acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, disparale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu mision.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espiritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

4.900 + IVA Ptas.

ACCESORIOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

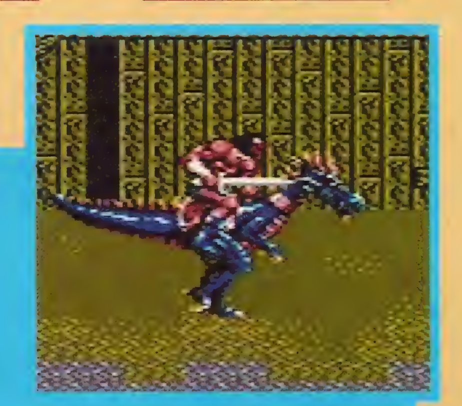
SELVA

Entrda



GOLDEN AXE





BICHOS

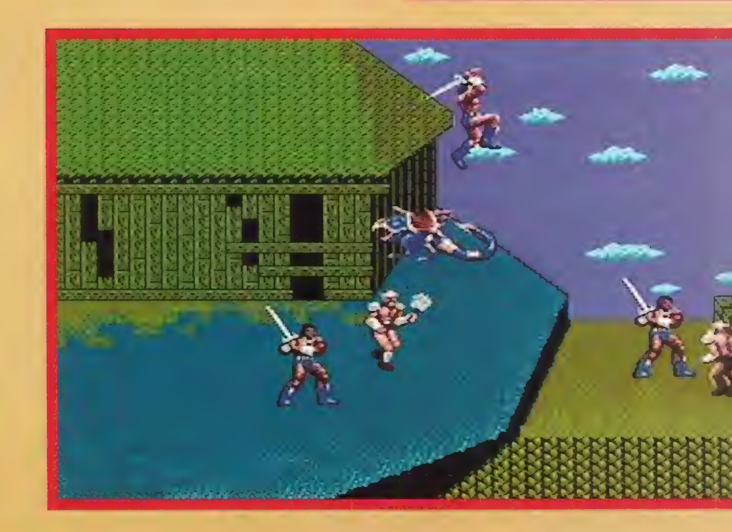
A lo largo de los cinco días que dura el tortuoso viaje podréis usar a cualquiera de estos mutantes pateadores sin necesidad de sacar billete de ida y vuelta o abono transporte, pero para ello, y te aseguramos que no será tarea fácil, has de seccionar, destruir o aniquilar a los salvajes que los pilotan.

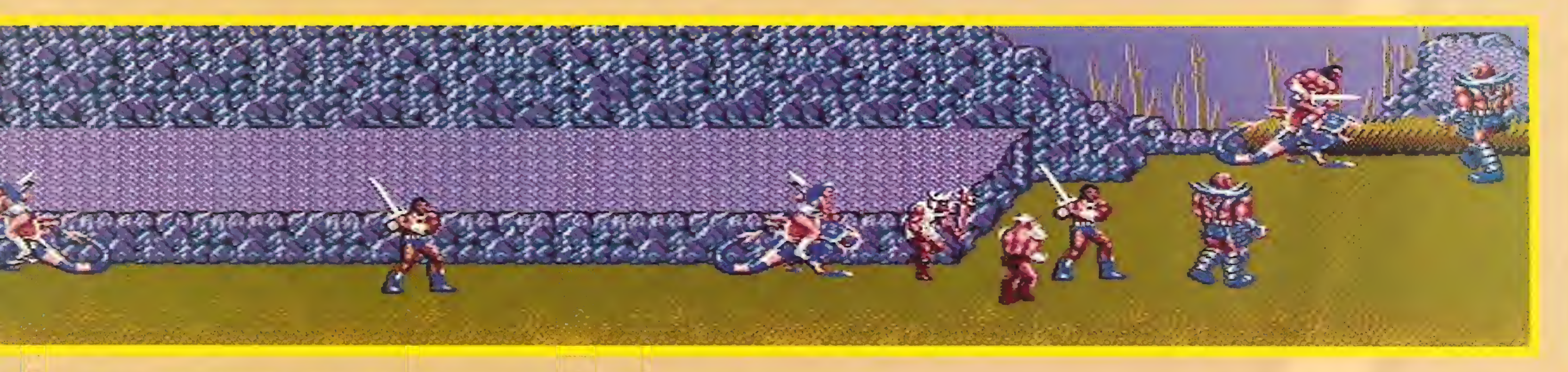
Cada uno de ellos tiene sus características especiales y aunque están pensados para facilitar la misión, lo cierto, y en nuestra modesta opinión, es que son un estorbo, pues no te permiten maniobrar con facilidad. Ya sabes "... A caballo regalado, ¡¡ ya tenemos caballo!!...".

ISLA DE LA TORTUGA

Entrada





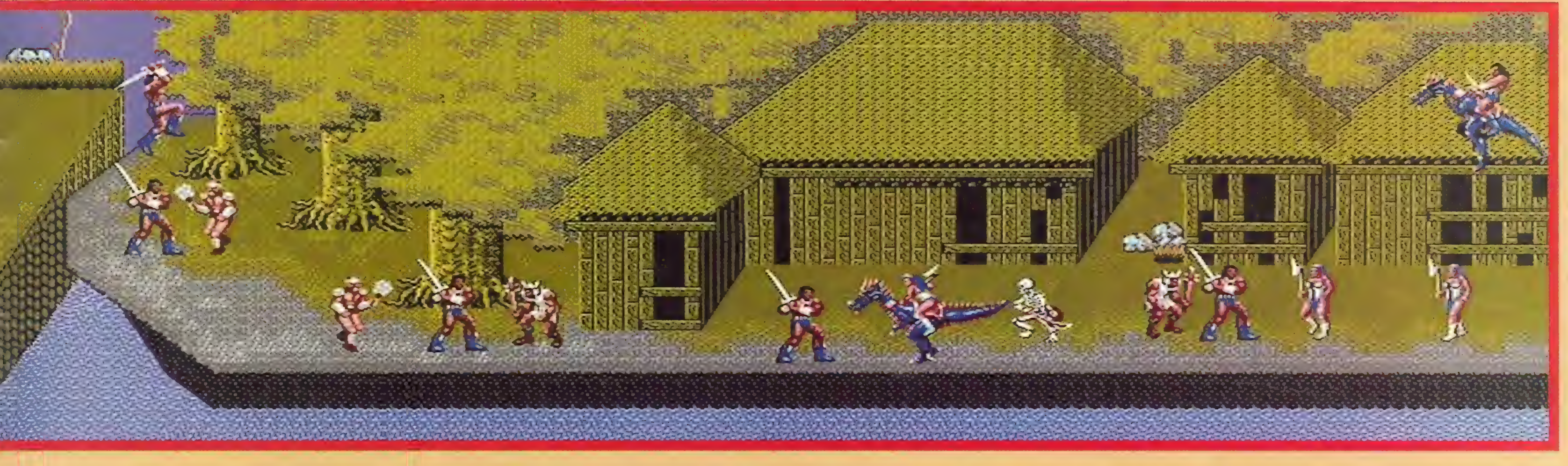


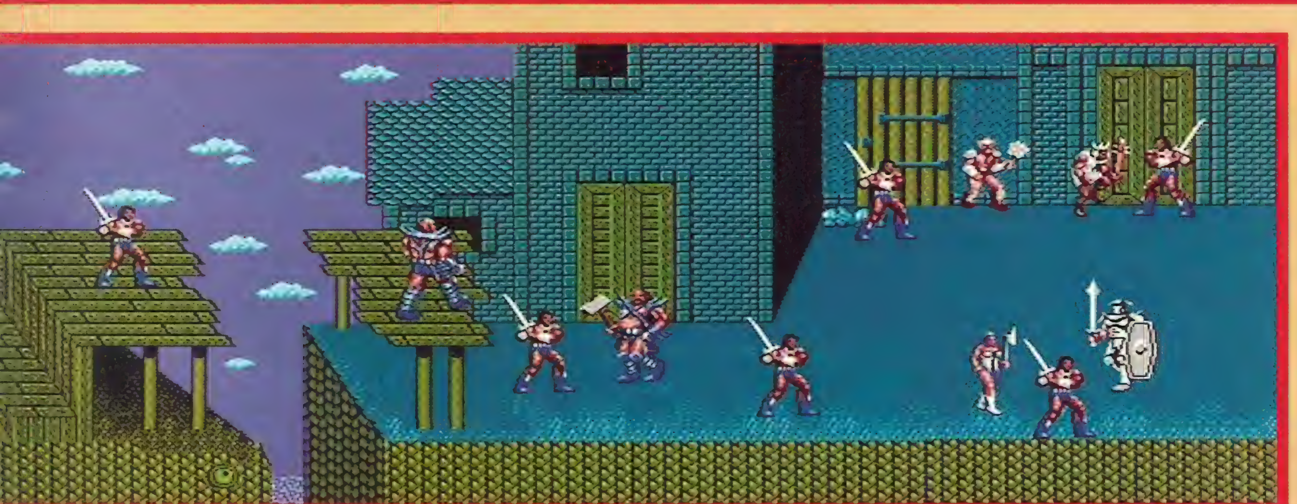


Las cinco jornadas que coronan esta épica aventura no son plato fácil, aunque la experiencia de haber superado personalmente el reto nos permite hacerte algunas recomendaciones que te supondrán una interesante ventaja. Lee atentamente.

Cuando luches contra varios enemigos es preferible que los intentes arrastrar hasta un mismo lado de la pantalla para posteriormente destruirlos, así te evitarás tener que estar pendiente de la vanguardia y de la retaguardia.

En los enfrentamientos no te compliques con golpes extraños y ve a lo práctico. Una táctica fácil y muy eficaz es la de saltar sobre ellos para después golpearlos, y aunque necesitarás más impactos, tu inmunidad será prácticamente absoluta.





ISLA DE LA TORTUGA

Salida



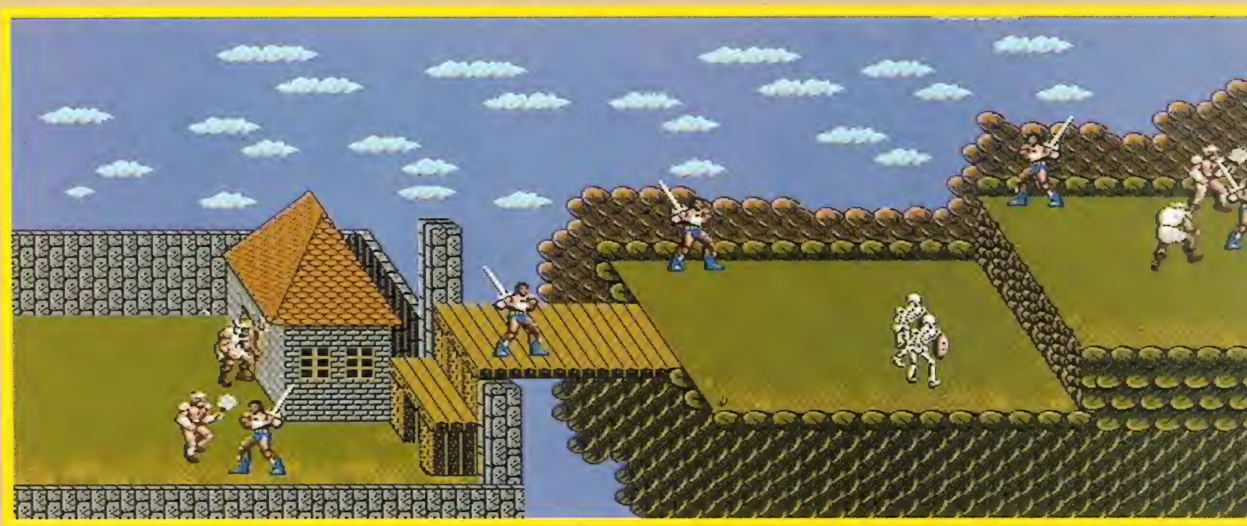
Los enemigos más difíciles son, sin duda, los gigantes, aunque los esqueletos, por su parte necesitarán de muchos y certeros impactos. Las "damas" poseen un hacha de grandes dimensiones, el cual, si no andas muy avispado, te impactará con muy funestas consecuencias.

Otro apartado, el de la magia. Será importante a lo largo del viaje y te recomendamos que no la uses si las circunstancias no lo requieren.

En las pantallas intermedias de bonus te aconsejamos que fijes un objetivo claro yendo o a por la comida o a por pociones. ¡¡ Que la fuerza te acompañe!!.





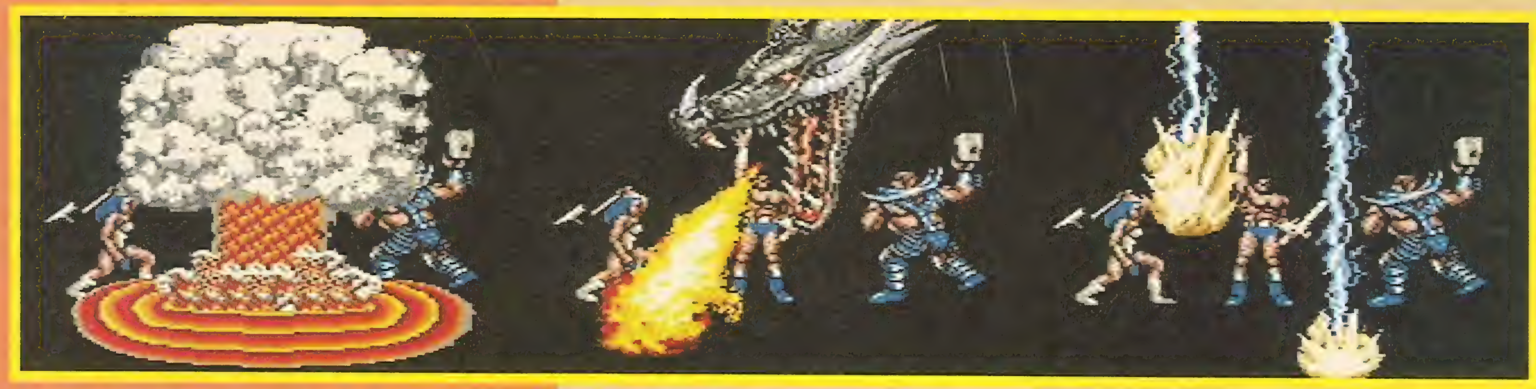




BONUS

Entre día y día nuestro héroe tendrá la oportunidad de descansar y recoger tanto pociones como energía que aliviarán los posibles impactos recibidos durante la dura jornada. Elígelos con cuidado ya que el que mucho abarca poco aprieta y si vas detrás de todos los enanitos acabarás por no recoger nada. Mira bien tu marcador de energía y elige las posibilidades.

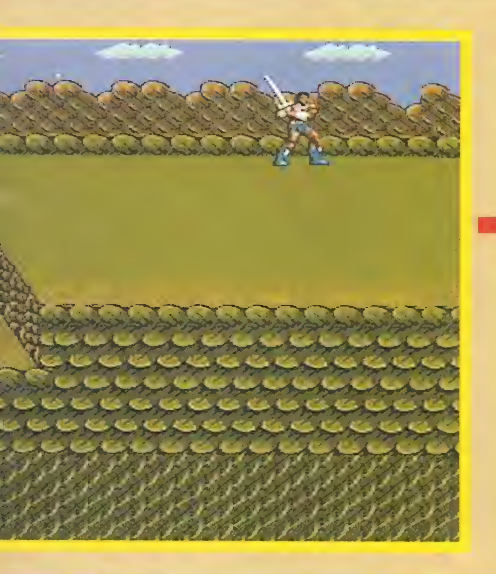
Los descansos están para algo.

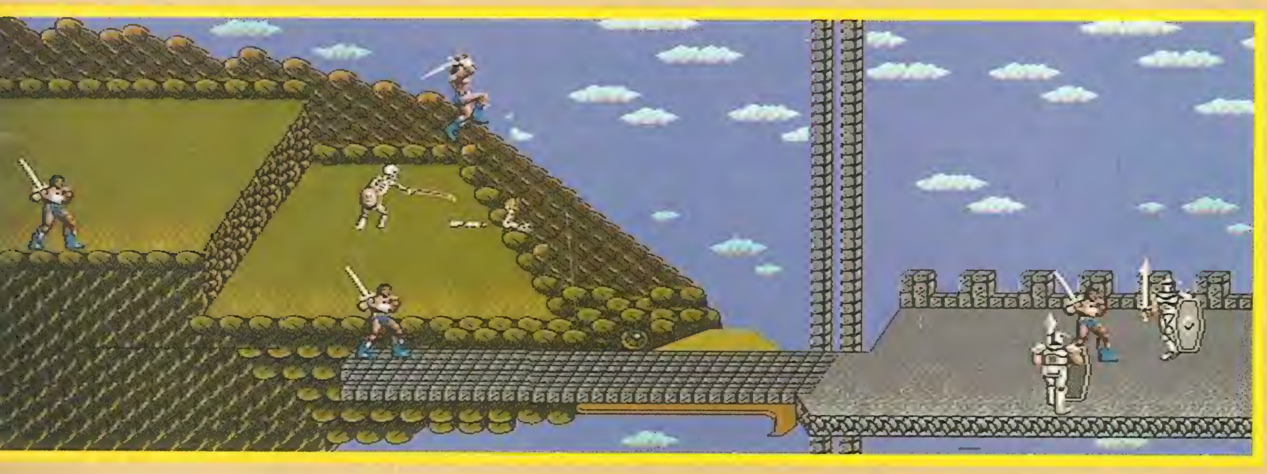


PODERES MÁGICOS

Serán de una importancia suprema y te permitirán decrementar el número de impactos que has de asestar a tus incompatibles enemigos. Un consejo es que elijas antes de comenzar los hechizos adecuados, pues cada uno de ellos varía tanto en eficacia como en número de pociones necesarias para reunirlo. Úsalas sólo cuando el enemigo sea de grandes dimensiones o en los finales de fase, ya que es aquí donde la mágia hace mejor su trabajo. El fuego, la tierra y el trueno podrán ser tus acompañantes en ésta aventura. ¡¡¡ Más pociones, es la guerra!!!.







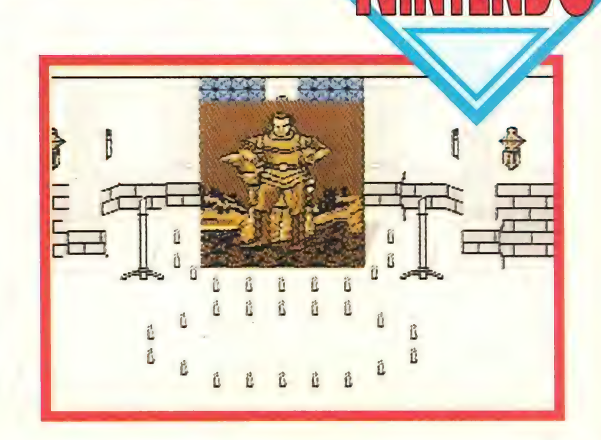
ISLA DEL AGUILA

Salida



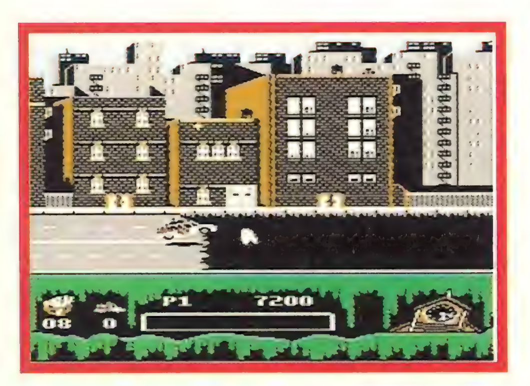
GHOSTBUSTERS II

¡Más babas, ésto es la guerra!



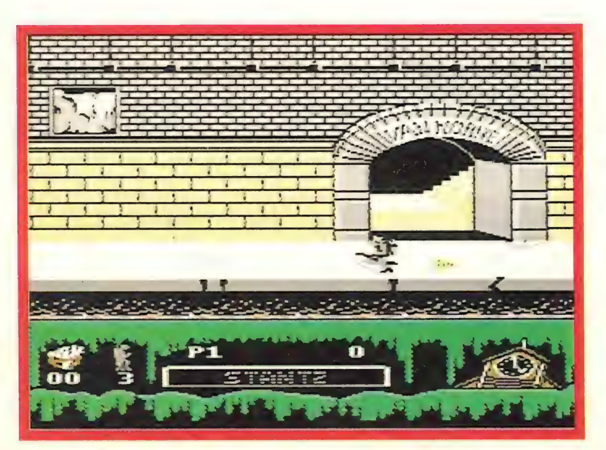
La Guerra había comenzado, y aún después de la mediación del mismísimo presidente, no existía más remedio que llegar a las babas ectoplásmicas. De esta manera la batalla comenzaría, al igual que lo hizo la disputa cuando los fantasmas se negaron a abandonar los subterráneos de la ciudad.

Pero como ya ocurriera siglos atrás, los fantasmas no estaban por la labor de ser encerrados en una reserva donde pudrirse sin poder hacer lo que realmente les gustaba: asustar a la gente a diestro y siniestro. Así, las negociaciones se rompieron, y los Ghostbusters prometieron luchar hasta el final para expulsar, en mística cruzada, a los infelices del otro mundo.



Pero el verdadero origen de los problemas se llamaba Vigo. Este persontasma era el que, una vez de regreso al mundo, se encargaría de gobernarlo desde el mismísimo capitolio, cosa a la que no estaban dispuestos ni los Cazafantasmas, ni el resto de la grande y libre América.

Ante semejante fantasmada llegas tú, hábil, sincero, fortachón, sensible y regordete, para luchar contra la hornada de "ghosts" babosos que no cejarán en su empeño de machacarte hasta que, verde hasta las orejas por sus mocos, pidas clemencia a gritos.



Pero como clemencia es una palabra que no existe en tu diccionario, te internarás en las alcantarillas para hacerles salir a la superficie y luchar cara a cara.

Entre cloacas, lodo y babas transcurre este Cazafantasmas que, a buen seguro, os va a hacer pasar unos momentos muy divertidos, gracias a una calidad gráfica y sonora que no desmerece una "jugability" que te agarra por el cuello y, en hábil maniobra envolvente, te adhiere a la silla y te deja pegado a ella cuan moco indefenso. Bastante gracioso.





GRÁFICOS	87
SONIDO	86
JUGABILIDAD	89
TOTAL	88

GALAXY FORCE

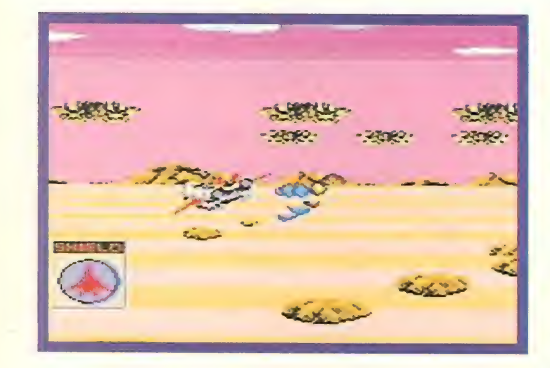
SEGA

No hay tres sin cuatro



La cuarta debía ser la definitiva, pues en las tres tentativas anteriores los malos habían sufrido respectivas derrotas aplastantes.

Y como siempre pasa en las veces definitivas, el Imperio atacante lo hace con todas sus fuerzas, todas sus naves Made in Taiwan y con más años acumulados de derrotadora experiencia.



El resultado es conocido ".. el bien unido, jamás será vencido", por lo que seguramente la experiencia se tornará, para los mandos estelares malignosos, en una nueva no victoria y en la jubilación anticipada.

Desgraciadamente, en estas películas siempre pillan al bueno echando una partida al Tetris en el billar de Cabo Cañaveral esquina Juan Bravo, por lo que cuando coge su nave para luchar, o la Tierra está indefensa o la Coca Cola le ha desaparecido, que viene a ser más o menos lo mismo.

Así de oscuro se os presenta el futuro, y vuestros mandos lo saben. Al igual que saben que la solución al problema de la invasión pasa por aniquilar a todas las fuerzas del Imperio, que en larga peregrinación desde cuatro planetas distintos, te irás encontrando en el camino hacia sus bases centrales.

Una vez las hayas destruido, que seguro que lo harás con la gorra, la Tierra te lo agradecerá con un desfile, la entrega de las llaves de la ciudad de Móstoles y una entrada gratis para el cine durante el resto de tu vida.

Y esa es tu misión en este galaxi-no-tan-chachi-game que tenemos en estos momentos en nuestros visores.

Y decimos ésto porque, sinceramente, esperábamos más de este titulillo.

De todas formas tampoco es cuestión de pedirle peras a un manzano en invierno y la conversión es, para la consola en cuestión, aceptable.

Los gráficos, sonidos y jugabilidad están en la media de los cartuchos segadores, y además tiene una difilcultad que se torna bastante "dificultosa" cuando entramos en los túneles de las bases.

Por otro lado existe un aspecto que no sabemos exactamente si atribuirlo a las limitaciones de la consola o a la habilidad de los autores: el bailoteo que se montan los objetos en la pantalla, el cual te hace verlos, ahora por la mitad, ahora enteros, con la consiguiente desorientación mental que ésto conlleva para nuestros delicados cerebelos.

Pero si conseguimos superar este tembloroso asunto, hay que reconocer que, con un poco de paciencia, llega a ser, incluso, muy adictivo. ¡Cosas más raras se han visto!.

En fin, un Game Plus que pudo llegar a Chachi y se quedó a mitad de camino para desilusión de la muchedumbre Master Systemera.

A ver si el quinto proyecto es, de verdad, el definitivo.





GRAFICOS	78
SONIDO	73
JUGABILIDAD	77
TOTAL	75



TOP GUN



Mi F-14 Tomcat y yo



Se empeñaban en hacerle ver al chico que todos los ejercicios que realizaba eran necesarios, pero, en su contra los psicólogos habían advertido el peligro de locura que corría si todo seguía como hasta ahora. Y así sucedió.

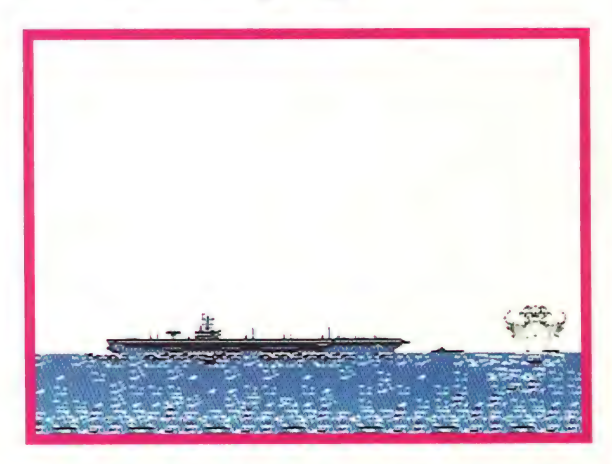
Tanto ejercicio, tanto ejercicio para que un buen día se levantara y decidiera dar un paseo por plena zona de combate. “Lo que no hagamos mi F-14 TOMCAT y yo...", como él decía.

Pero las cosas, afortunadamente, no pasaron de ahí. Aunque el primer paso hacia la locura total ya estaba dado, por lo que resolvieron "regalarle" la excedencia del cuerpo y un puesto de trabajo en el tío-vivo de Illynois.

Pero la llamada de su querido avión le pudo, y un día decidió visitarlo en el portaviones.

Allí, andando por uno de las pasillos, oyó decir que la situación era difícil, y que los cazas enemigos se estaban haciendo fuertes en el aire.

Esto fue la bombilla que encendió la mente de TOM, quien urdiendo un salvaje plan, decidió subirse a su F-14 TOMCAT y luchar por la patria “... no es necesario que te preguntes qué puede hacer tu país por ti, mejor no te preguntes nada..", pensaba alzando la mirada en el horizonte mientras los vientos huracanados del Monzón acariciaban sus carrillos.

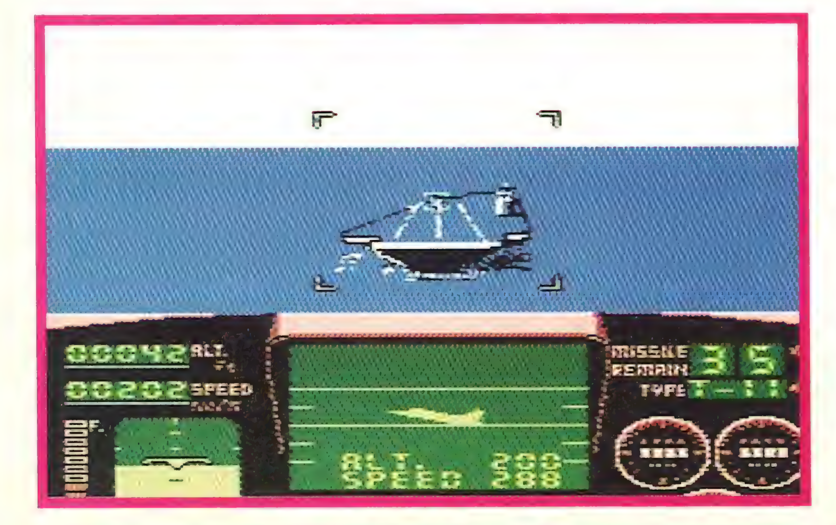






Un completo panel de control se abre ante nosotros. Pero no, no asustéis, esto no es un simulador.





Y se subió a su avión, e inició el viaje hacia la gloria sin casco, mono ni oxígeno... aunque ya daba igual... ¡¡ Todo por la pasta!!.

Así, te toca desempeñar el papel del típico piloto tocado del ala que, inflado por gestas caballerescas hispánicas, decide atacar, cuan caballero volante, a todo un ejército de enemigos sanguinarios, malos y, seguramente, deficientes mentales.

Bajo un extenso, y original, mapeado se esconde un juego jugable que se deja querer por su título y porque posee unos gráficos resultones, aparte de un sonido muy bueno, donde destacan en todo momento las melodías iniciales y los efectos sonoros en general.

La jugabilidad es aceptable y el juego, aún reconociendo su simpleza, acaba por engancharte.



GRAFICOS	77
SONIDO	90
JUGABILIDAD	79
TOTAL	76

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !



¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

BUBBLE THING® en el libro GUINNESS de los records

David Stein de New York (creador de BUBBLE THING®), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m y 24 cm. el 6 de junio de 1.988, utilizando unicamente BUBBLE THING®, agua y líquido jabonoso.

¡PRUEBA A BATIR TÚ EL RECORD!

David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA.......................................
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO............................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:



BATTLE SQUADRON

MEGADRIVE

El imperio que surgió del frío

El imperio Barrax ha secuestrado a los comandantes Mayers y Bergin cuando regresaban de una peligrosa misión. Su nave fué interceptada por un crucero pirata en el sector Gamma Globulina. Tras un asedio desigual, los valerosos comandantes fueron apresados y llevados en calidad de prisioneros al planeta Terrania. Sólo falta encontrar a dos despistadillos que se introduzcan a través de las defensas del planeta y rescaten a los dos reclusos lo antes posible.

Y por mucho que disimules, sabes de sobra que uno de esos despistadillos vas a ser tú, aunque se te dé la posibilidad de buscarte un compañero de aventuras.

Si la versión de Amiga (ese anticuado ordenador jugable) nos dejó asombrados por su elevado nivel de calidad, la de Megadrive nos ha vuelto a dejar idéntica sensación. La única novedad destacable es el grado de dificultad, que en este nuevo formato ha sido elevado a unas cotas insospechadas, haciendo casi imposible sobrevivir en algunas zonas del juego, infestadas totalmente de naves enemigas.

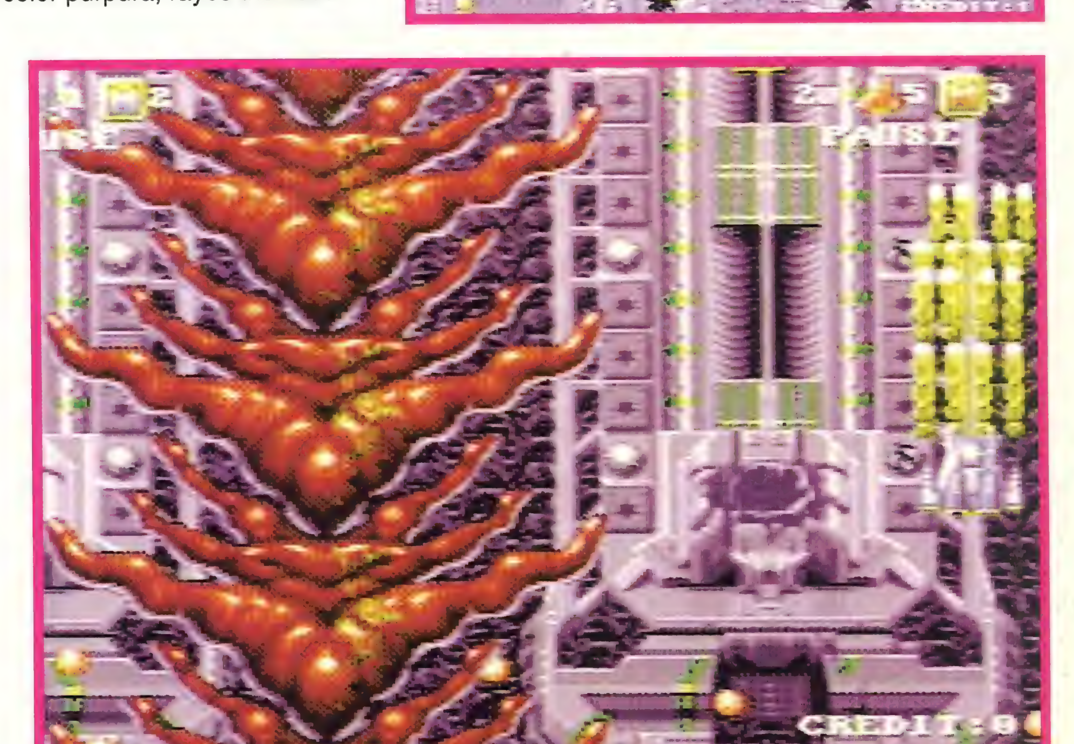
Pero no os asustéis, en este mundo no hay nada que no se pueda lograr, y con mucha práctica conseguiréis derrotar al imperio Barrax.

Dispondréis para ello de un montón de armas diferentes que os irá proporcionando una nave enemiga: protones caústicos de color púrpura, rayos triónicos celestes de disparo frontal y trasero, andanadas de metralla estelar de color verdoso y fuego magmático amarillo de arrasadores efectos.

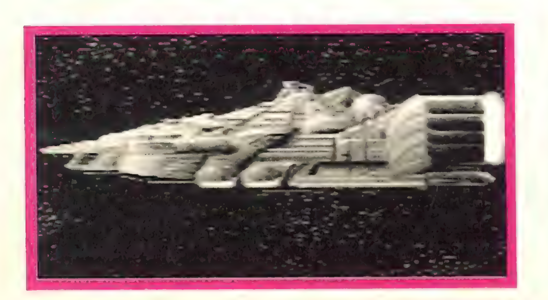
Como habrás sospechado, estas armas se pueden potenciar hasta llegar a niveles de devastación increíble. Aunque si lo que te gusta es devastar, nada mejor que la bomba Megatrón, que borrará del mapa todo lo que haya en pantalla. Una gozada.

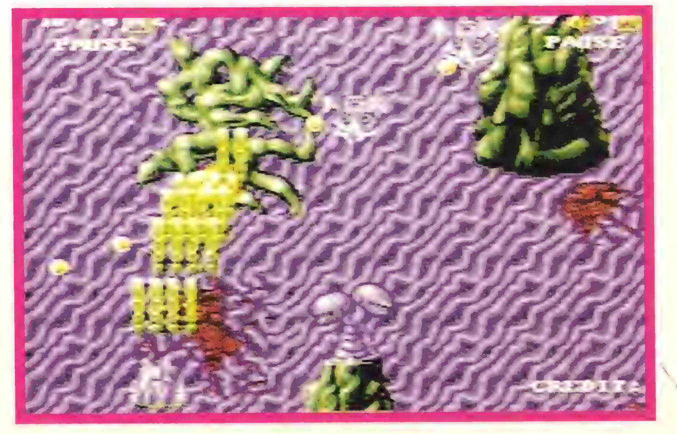
Para completar la faena, el juego tiene unos gráficos supercoloristas, un sonido espectacular y una adicción de esas de leyenda.

Y si además jugáis dos a la vez, para qué contaros...





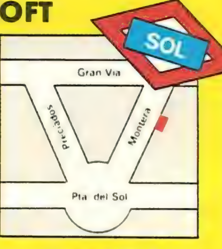






VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT





P.° Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 527 82 25

Montera 32, 2.°
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

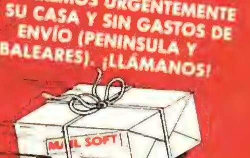
MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. TE LO ENVIAREMOS URGENTEMENTE A SU CASA Y SIN GASTOS DE ENVÍO (PENINSULA Y BALEARES). ¡LLÁMANOS!





VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

SEGA MEGA DRIVE 29.900

DE REGALO



AL COMPRAR TU MEGADRIVE

PERIFERICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable vídeo monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3.500

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990
Afterburner II	6990
Alien Storm	6990
B. Douglas Boxing	6990
Baseball	6990
Batman	7990
Battle Squadron	8490
Battle Tank	8490
Block Out	7990
Bonanza Brother	7990
Budokan	8490
Centurion	8490
Columns	5490
Cyberball	6990
D. J. Boy	3990
Decapattack	6990
Dick Tracy	6990
Dynamite Duke	6990
E. Swat	6990
Faery Tale	8490
Fantasia	7990
Fatal Labyrinth	6490
Fire Shark	6990
Flicky	4490
Forgotten World	6990
Ghostbuster	6990
Ghouls'n'Ghosts	8490
Golden Axes	6990
Hard Ball	7990
Hard Driving	6990
Hellfire	6490
Hockey	8490
James Pond	8490
John Madden Football	6490
Juction	6490
Killing Game Show	7990
King's Bounty	7990
Klaxx	6990
Lakers V. Celtics	6990
Last Battle	6990
Mickey Mouse	8490
Might and Magic	8490
Moon Walker	7990
PGA Golf	8490
Phantasy Star II	8490
Phelios	4490
Populous	8490
Rambo III	5990
Rastan Saga II	6990
Revenge of Shinobi	6990
Road Rash	8490
Sagaia	6990
Shadow Dancer	6990
Sonic	6990
Space Harrier II	6990
Spiderman	6990
Star Control (12 megas)	8490
Starflight	8490
Street of Rage	7990
Strider	8490
Super Hang'On	6990
Super League Baseball	6990
Super Monaco GP	6990
Super Real Basketball	6990
Super Thunderblade	6990
Sword of Soda	8490
Sword of Vermillion	8490
Thunderforce II	6990
Thunderforce III	6990
Truxton	6990
Twin Hawk	6990
Wonderboy III	6990
World Cup Italia 90	5990
Zany Golf	8490
Zoom	5990

NOVEDADES

Crossfire	6990
Fatal Rewind	6990
F-22 Intercertor	7990
Jewel Master	6990
Mercs	7990
Out Run	7990
Robocob (Pond II)	7990
Toe Jam and Earl	7990
Twin Cobra	6490
Warrior of Rome	8490
Wrestle War	6990

Master System II 14.900

+ALEX KIDD+CONTROL PAD
+SUBCRIPCION REVISTA DISNEY



PERIFÉRICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990
Action Fighter	1990
After Burner	5990
Alex Kid in Shinobi	5590
Alex Kidd	4990
Alex Kidd-High Tech	4990
Alien Syndrome	5990
Altered Beast	5590
American Pro-Football	4990
Aztec Adventure	1990
B. Douglas Boxing	5990
Basketball Nightmare	5590
Battle out Run	5590
Black Belt	1990
California Games	5590
Carmen San Diego	3900
Casino Games	5990
Chase HQ.	5590
Chopfligter	4990
Columns	4990
Cyber Shinobi	5990
Dead Angle	5590
Dick Tracy	5990
Double Dragon	5590
Double Hawk	5590
Dynamite Duke	5590
Dynamite Dux	5590
E-Swat	5990
Endure Racer	1990
F-16	3490
Fantasy Zone	1990
Forgotten Worlds	5990
Gain Ground	5990
Galaxy Force	5990
Gauntlet	6990
Ghostbusters	4990
Ghosthouse	3490
Ghouls and Ghosts	5990
Global defense	1990
Golden Axe	5990
Golf Mania	6590
Govellius	3900
Great Volleyball	3900
Imposible Mission	6990
Indiana Jones	6990
Italia 90	5590
Joe Montana Football	5990
JUngle Fighter	5990
Maze Hunter	3490
Mickey Mouse	5990
Moonwalker	5990
My Hero	1990
Operation Wolf	5590
Out Run	5590
Pacmania	6990
Paper Boy	6990
Parlour Games	3490
Phantasy Star	3900
Pro Wrestling	4990
Psychic World	5990
Psycho Fox	5590
Quartet	3490
R-Type	5990
R.C. Gran Prix	5990
Rambo III	5590
Rampagf	5590
Rastan	5590
Rescue Mission	1990
Scramble Spirit	5590
Secret Command	1990
Shanghai	4990
Shinobi	5590
Slap Shot	5590
Space Harrier	4990
Spedball	5990
Submarine Attack	5990
Summer Games	4990
Super Monaco GP	5590
Super Tennis	1990
Teddy Boy	1990
The Ninja	1990
Thunderblade	5590
Transbot	1990
Vigilante	5590
Wonderboy	4990
Wonderboy III	5590
Wonderboy in Monster	4490
World Gran Prix	1990
World Soccer	4990

NOVEDADES

Alien Storm	5990
Asterix	5990
Back to the Future II	5990
Bonanzo Brothers	5990
Buble Bobble	5490
Flintstones	5990
Laser Ghost	5990
Line of Fire	5990
Mercs	6490
Populous	6990
Running Battle	5990
Sega Chess	6490
Shadow Dancer	5990
Sonic	5990
Spiderman	4990
Strider	5990

GAME GEAR

VERSION OFICIAL
CON EL JUEGO COLUMNS 19.900



PACK 22.900







MASTER GEAR CONVERTER

CON EL NUEVO MASTER GEAR CONVERTER TE FUNCIONARÁN TODOS LOS CARTUCHOS DE MARTER SYSTEM EN TU GAME GEAR

CONVERTIDOR TV

Disponible el 10 de Noviembre



CARTUCHOS

Chase HQ	4590
Dragon Crystal	5190
Factory Panic	5190
Fantasy Zone	4590
Frogger	4590
G-Look Air Battle	5190
Golden Axe	5190
Joe Montana Football	5190
Leader Board	5190
Mappy	5190
Master Gear Converter	5990
Mickey Mouse	5190
Ninja Gaiden	5190
Out Run	5190
Pac Man	4590
Pengo	4590
Psychic World	4590
Put & Putter Golf	4590
Putter Golf	4590
Shinobi	5190
Solitair Poker	5190
Super Golf	4590
Super Monaco GP	5190
Wonder Boy	4590
Woody Pop	4590

GAME BOY 14900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

LA CÓNSOLA PORTÁTIL CON MÁS JUEGOS

COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Lyght Boy con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100
Alleway (Arkanoid)	3900
Amazing Penguin	3900
Bailoon Kid	3900
Batman	4400
Beach Volley	3900
Bubble Bobble	3900
Bugs Bunny	3900
Buraifighter	4190
Burger Time	3900
Castelvania	3900
Chase H.Q.	4400
Chessmaster	4400
Double Dragon	4400
Dr. Mario	3900
Dragon's Lair	4400
Duck Tales	3900
Dynablaster	4190
F-1 Racer	4400
First of the N. Star	3900
Gargoyles	3900
Ghostbuster II	4400
Golf	3900
Gremlins II	4400
In Your Face (Basket)	3900
Kung-Fu-Boy	3900
Kung-Fu-Master	3900
Motocross Maniac	3900
NBA All Star	3900
Nemesis	3900
Ninja Boy	3900
Pac Man	4400
Paper Boy	3900
Penguin Wars	3900
Pimball 66	3900
Qix	3900
Red October	4400
Robocop	4400
Skate / 2	4400
Skate Die	3900
Snoopy	3900
Solar Striker	4190
Spiderman	3900
Spud's Adventure	3900
Super Mario	3900
Tennis	3900
Turtles /Foot Clan	3900
World Cup	4190
WWF Wresling	4400

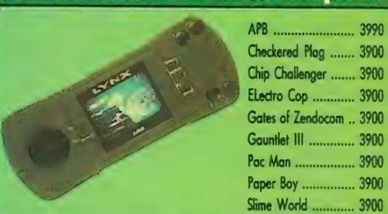
NOVEDADES

Castelvania II	4400
Choplifter II	4400
Gauntlet II	4400
Klax	3900
Mal Wrestling	3900
Mickey	4400
Navy Seals	4400
Operation C	4400
Prince of Persia	4400
R-Type	4400
Super RC Pro AM	3900
The Simpsons	4900

NINTENDO

Batman	7250
Bubble Bobble	6500
Ghosts'goblins	6500
Gradius	5500
Kung Fu	3900
Megaman 2	7900
Nintendo World Cup	6500
Popeye	4200
Shadow Warrior	6500
Soccer	3900
Super Mario Bross	4200
Super Mario Bross 2	7250
Super Mario Bros 3	7900
Tennis	3900
Tetris	6500
The Legend of Zelda	7250
Tortugas Ninja	7250
Zelda II	7900

ATARI LYNX - 17.900 ptas.



APB	3990
Checkered Flag	3900
Chip Challenger	3900
Electro Cop	3900
Gates of Zendocom	3900
Gauntlet III	3900
Pac Man	3900
Paper Boy	3900
Slime World	3900

NOMBRE ______
APELIDOS ______
DIRECCIÓN COMPLETA ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO CONSOLA ______
N.° CLIENTE ______
☐ NUEVO CLIENTE ______
FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



SUBMARINE ATTACK

SEGA

Torpedo uno... ¡fuego!

El almirante Aguafuerte miroteaba ensimismado através del periscopio de su U-73. A lo lejos se distinguía, en la superficie marina, un extraño resplandor verde. De pronto, alzándose majestuosa, una criatura plastimórfica surgió de las profundidades y lanzó un eructo descomunal en dirección al submarino, el cual quedó envuelto en un ciclón burbujeante que le lanzó a más de mil leguas marinas.

El almirante gruñó de rabia y desesperación por haber dejado escapar una vez más a la maldita criatura flatulenta. Llevaba cerca de catorce años en pos de ella, y ya no aguantaría un fallo más: juró por todos sus antepasados que la próxima vez sería la última.

Bueno, la verdad es que no sabemos si esta apasionante historia tiene algo que ver con el juego, pero se nos ha ocurrido y la hemos puesto porque nos apetecía, ¿vale?

El caso es que séis niveles marinos de agua salada, plagados hasta la superficie y por encima de ella de barquitos, minas, helicópteros y submarinos, desafiarán nuestro sentido del equilibrio y pondrán a prueba nuestros nervios de acero.

Por suerte, algunos barquichuelos dejarán a nuestra disposición, si somos capaces de atraparles, suculentas ventajas en forma de rapidez, (super necesaria), energía, mayor potencia de disparo y, en general, todas esas cosas que hacen de un juego algo ameno y divertido.

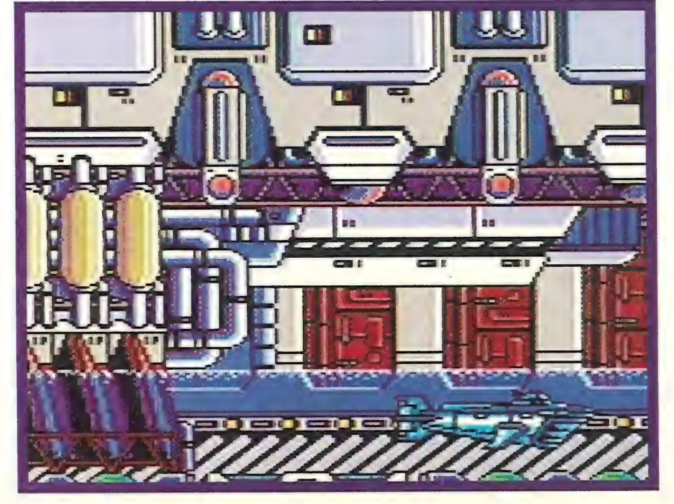


Submarine Attack no es ni más ni menos que una versión mejorada, -no excesivamente, por cierto-, de aquella milenaria recreativa en la que dirigíamos a nuestro submarino esquivando minas, cargas de profundidad, barcos, etc. Las únicas novedes apreciables son la inclusión de enemigos-fortaleza fin de fase y unas cápsulas que te proporcionarán ciertas ventajas.

Se echa en falta un poco más de calidad general, sobre todo en el tema gráfico, y variedad entre fases; incluso un movimiento mas rápido no hubiera venido mal.

De todas formas nos encontramos ante un juego entretenido y con un nivel técnico aceptable: scroll suave, buenas melodías y una adicción mediana, el punto más destacado del cartucho.

¡Ale, majetes!, calaros la gorra de almirante y ya podéis decir eso de ¡Inmersión!, ¡Arriba periscopio!. Que ustedes lo sumerjan bien.





DR. MARIO



La Marionitis ataca de nuevo

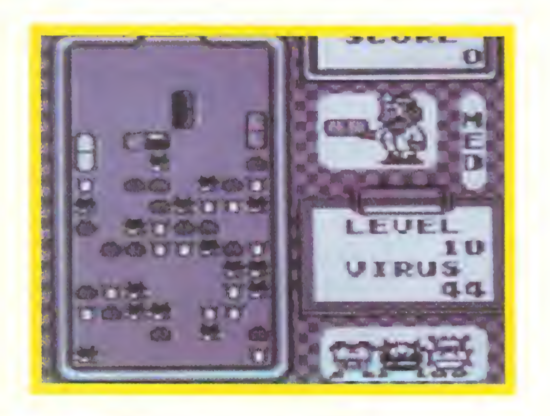
Erase una vez unos virus malos, gamberros y pegadizos, que se multiplicaban rápidamente y que no hacían más que molestar. Afortunadamente, nuestro gran amigo el Dr Mario no tardó en inventar una receta para acabar con semejantes personajes.

Esta receta consistía simplemente en tragar cápsulas a "tutiplén". Apilando las del mismo color unas encima de otras podías conseguir hacer desparecer a tan molestos inquilinos corporales.

Y ésto es exactamente lo que tendrás que hacer en Dr. Mario, un juego que es como el Tetris, pero con cápsulas.

Y no te asustes porque estas enfermedades no son contagiosas, lo único peligroso es la adicción que crean, totalmente inimaginable.

Por supuesto tratándose de un juego así los gráficos son super sencillos y funcionales, pero ya os hemos dicho que aquí prima la adicción y en eso sí que podemos darle un sobresaliente.





SÓLO PARA *muy* ADICTOS

Ya a la venta N.º 42

Micromanía te comenta cada mes todas las novedades en juegos de ordenador y consola.

En sus páginas encontrarás los mejores trucos, pokes, cargadores y mapas desplegables de los juegos que tú prefieres.

Si no conoces Micromanía, ¡atrévete a probarla!

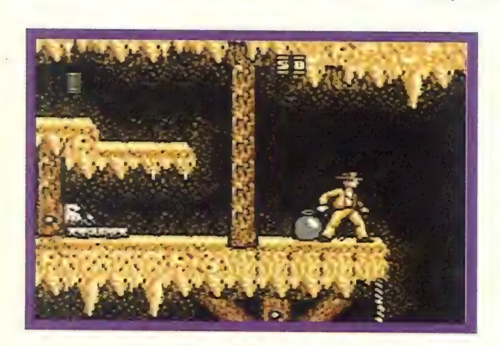
Este mes, número extra, con 112 páginas gigantes a todo color.

INDIANA JONES

En busca del Santo Grial

El sol había salido aquella mañana con mucha fuerza, como queriéndonos mostrar la manera de afrontar el día en el que iniciábamos nuestro viaje a Iskenderum en busca de Marcus y mi padre.

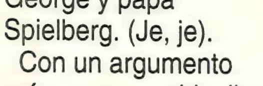
Pero los nazis estaban al acecho, y sabían que iríamos a buscarlos, por lo que las medidas que habían tomado



para vigilar el camino hasta la guarida del Santo Grial eran extremas, así como la custodia de los secuestrados. De todas formas no temía nada, pues estando a mi lado Salah, tenía asegurado la adquisición de quinientos camellos que nos acercarían a las mismísima boca de la guarida.



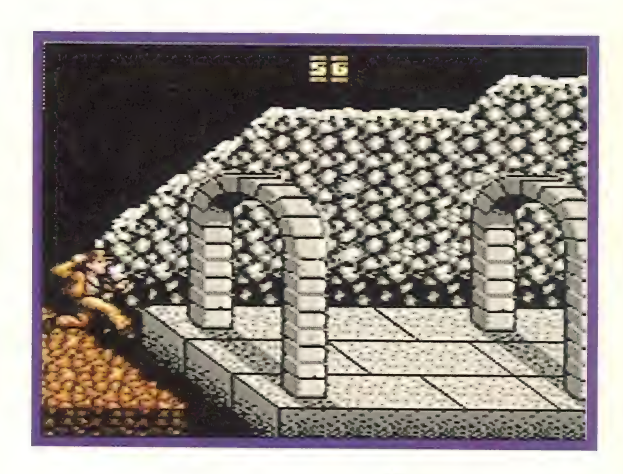
Así y con todo poseíamos una razón auténticamente de peso para pensar que nuestro objetivo llegaría a buen puerto: la tutela a que nos tenían acostumbrados el tio George y papá Spielberg. (Je, je).



Con un argumento más que conocido, llega esta versión para la Sega Master System, algún tiempo después de haberlo hecho para los ordenadores jugables.

Y en esta ocasión, para no ser menos, la espera ha merecido la pierna, pues el Latigazo-game os deleitará a nuevos y extraños por su altísima jugabilidad, buenos gráficos, mejores movimientos, y, todo hay que decirlo, discretillos sonidos.

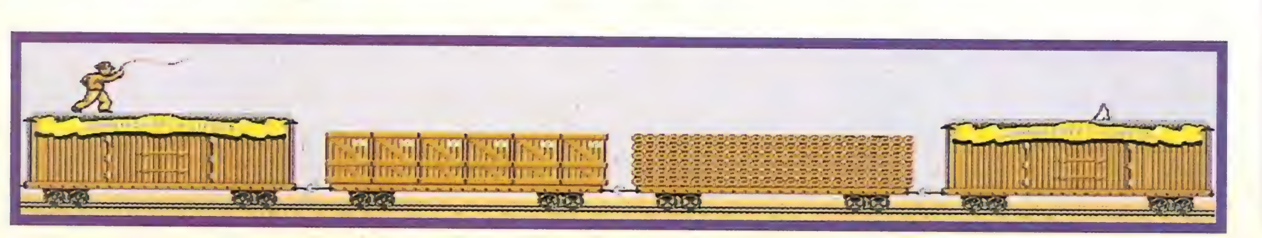
Sinceramente, después de ver juegos de esta calidad uno tiende a subir el listón, y ello trae malas consecuencias, pues no todos los catuchos son capaces de alcanzar estos niveles de disfrute tan alucinógenos.



Resumiendo, un cartucho aventurero que no desmerece, en absoluto, al personaje, de bíblica vocación, y que os hará pasar muy buenos momentos frente a vuestra pantalleja de escasos píxeles cuadrados.

Un reto que esperamos se repita con otras muchas películas.

¡¡Todo un latigazo!!.







BUSTER DOUGLAS BOXING

Segundos ...¡fuera!



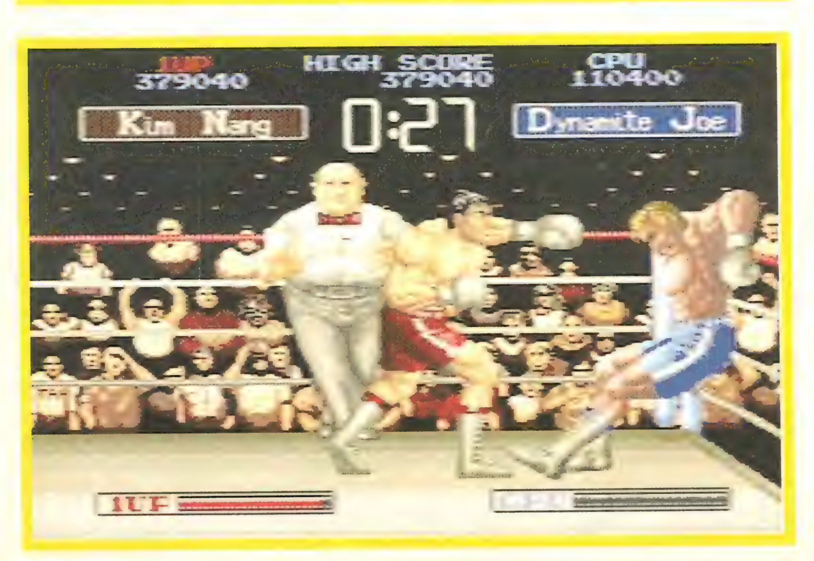
El boxeo es un deporte altamente espectacular, y este programa lo ha sabido captar a la perfección.

No hay nada mejor que comenzar una pelea de boxeo pegando a tu contrincante trescientas veces seguidas y terminar con un golpe de gancho que le obligue a disminuir la potencia de su pegada.

Pero como suponemos que más de uno no posee la fortaleza física necesaria para llevar a cabo semejante proeza, os recomendamos que busquéis, en vuestro hermano pequeño por ejemplo, un sparring en el que cebaros vilmente para poder poner en práctica todas las ilusiones escondidas de vuestra tierna infancia.

Si el truco funciona, el siguiente paso será comprar este musculoso juego en el que deberéis poner, como misión fundamental, vuestros cerebros al servicio de vuestros nudillos y evitar, así, cualquier tipo de pensamiento contraproducente, es decir, pacifista.





El resultado es bien conocido: "... si lo puños de tu enemigo ves acercar, pon los tuyos a calentar...".



Así y con todo, esperamos que vuestras partidas con este juego puñetero (en el golpeador sentido de la palabra) no repercutan en vuestro estado anímico, visual y auditivo, pues sería una pena que os perdiérais sus sensacionales y espectaculares gráficos o sus ambientables sonidos y melodías.

Pero ésto no es todo, pues es bien sabido que un cartucho de estas características es el peor enemigo de una agenda, ya que te hace perder más de una cita mientras intentas hacerte con el campeonato del mundo conocido.

Su jugabilidad, y en su defecto la adicción, son de un tono más que altanero y aunque los golpes no te hagan daño, si lo harán, por el contrario, las posibles peleas que pierdas.

En fin, un deportivo musculosamente salvaje, adictivo y muy amigo de los sonrojados artificiales. Si puedes, no te lo pierdas.



GRÁFICOS	86
SONIDO	85
JUGABILIDAD	89
TOTAL	88

GATES OF ZENDOCON



Dulce venganza

La portátil de Atari nos invita a jugar con este "shoot'em up" (o sea, dispara a todo lo que se menee), con sabor horizontal y cientos de enemigos de todo tipo, tamaño y obesidad.

Algunos de estos bichos se nos antojan increíblemente bonitos y exóticos, por lo que nuestro Lynx se va a convertir en un pasaje a un auténtico safari galáctico de grandes dimensiones.

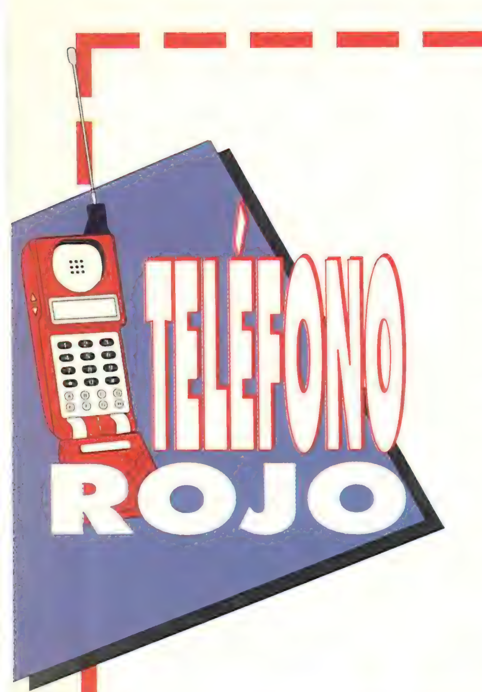
Allí nuestro objetivo principal será, además de aniquilar a todo lo que se manifieste a menos de una pulgada a la redonda, encontrar las puertas (de ahí lo de Gates) que nos transportarán a mundos más avanzados, y más difíciles "of course".

Por suerte los famosos y queridos "passwords" están a la orden del día y nos permitirán empezar la partida en el nivel donde caímos fulminados.

Un clásico a todas luces que, tanto por la calidad de sus decorados como por la cantidad de sus escenarios, se convierte en un juego que debe ocupar un lugar de honor en tu juegoteca particular. Y si aún no la tienes, ya puedes ir empezando a hacerla.

¡Ánimo, que sólo os quedan treinta y siete mundos por explorar!.





¿Qué tal hobbyconsoleros?.
Aquí estoy otra vez dispuesto a ayudaros a resolver todos vuestros problemas y a contestar todas vuestras dudas.
Ya sabéis que cualquier cosa que se os ocurra relacionada con el mundillo de las consolas puede tener cabida en esta sección, por lo que espero vuestras interesante cartas que, como sabéis, tenéis que enviarlas a :
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
Carretera de Irún Km 12,400 MADRID
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
¡Nos vemos!

Un desesperado del Alex Kidd

¿Qué tal Yen? ¿Cómo te va?. A mí, si he de serte sincero, el Alex Kidd in High Tech World (Master System), me trae negro porque no soy capaz de coger el octavo trozo de mapa. Espero que me ayudes.

Jorge Lucas (Salamanca)

Tranquilízate Jorge, porque ahí va la solución a tu dilema. Hay que reconocer que la cosa no es nada sencilla, pues hay que echarle un poco de paciencia, pero al final se puede conseguir.

Busca a Tom y a Mark en la segunda planta. Si sales y entras en la habitación aproximadamente 15 ó 16 veces, aparecerán y te darán la octava pieza del mapa.

Vaya ayudita guay, ¿eh?.



Diferencias entre Pal y Scart

Hola Yen, Soy un usuario de Mega Drive y me gustaría saber la diferencia entre una Mega Drive Pal y una Mega Drive Scart. y cuál de las dos es mejor.

Antonio Ortiz Moreno (Gerona)

La diferencia ente estas consolas es inexistente a nivel de juegos, las dos son igual de buenas. Lo único que cambia es el sistema de televisión. La de sistema Pal está pensada para utilizarse en una pantalla de televisión normal por la salida RF de antena.

El sistema Scart, por el contrario, es para utilizar la consola a través del euroconector, pero sólo podrás utilizarlo si tu tele está equipada con esta salida.

De todas formas estas diferencias sólo conciernen a consolas importadas de Japón o Estados Unidos. La que comercializa Sega en España está totalmente adaptada al sistema Pal.

CD ROM y novedades para Mega Drive

Hola Yen. Te escribo para preguntarte más sobre el CD ROM para Mega Drive. Y para que me comentes los lanzamientos de Sega Mega Drive para navidades.

Andreu Gálvez Avellaneda. Sabadell (Barcelona)

Hola Andreu, como vemos que te interesa el tema, aquí van unas parrafadas de tecnicismos para que vayas entrando en calor.

La potente CPU de este monstruo digital, una MC 68000, funciona a 12.5 Mhz en vez de 7,6 Mhz, ahí es nada. Nuevos chips que permiten deformaciones y ondulaciones del escenario, animación en tres dimensiones, rotaciones, zooms y demás despliegues gráficos. El sonido permite escuchar 8 voces en estéreo PCM y 6 en FM. También puede manejar hasta 80 sprites en pantalla.

Ya hay varias compañías que están haciendo juegos para este lector de compact disc. La propia Sega, Kaneko, Data West, Game Arts, y un largo etcétera.

De aquí a navidades te espera un aluvión gigantesco de títulos para tu Mega Drive: Lakers vs Celtics, Killing Game Show, Road Rash, -un super juego de motos-, Bonanza Bros, Speedball 2, Out Run, -¿álguien no lo conoce?-, Regreso al futuro 3, Mercs, ¡Shadow of the Beast!, alucinante, Xenon 2, Golden Axe 2, Donald Duck, Toki,...

Bueno, ya puedes empezar a ahorrar. Hasta pronto amigo.





NUBY FOR NINTENDO'S GAME BOY™
Lupa para ver la pantalla de tu Game Boy 2 veces más grande
Funda para llevar el Game Boy contigo
GAME LIGHT Plus
!! POR FIN !!
Llega .... NUBY
Accesorios para el Game Boy
La gama más completa
Aprobados Oficialmente por Nintendo
Y tambien....
Cargador de pilas.
Conector de coche.
Maletín Attaché..
Kit de Limpieza.
Adaptador corriente.
y muchos más.
Ponlos en tu Game Boy y verás lo que es bueno !!
Luz para jugar al Game Boy por la noche !!!
CORPORATE
Distribuido en Exclusiva por
Enrique Gimenez 4 - 08034 Barcelona
Tel. 93-280-5666 Fax. 93-280-0959
Official Nintendo Seal of Quality
Amplificador para oir de verdad el sonido de tu Game Boy
Holster
NUBY



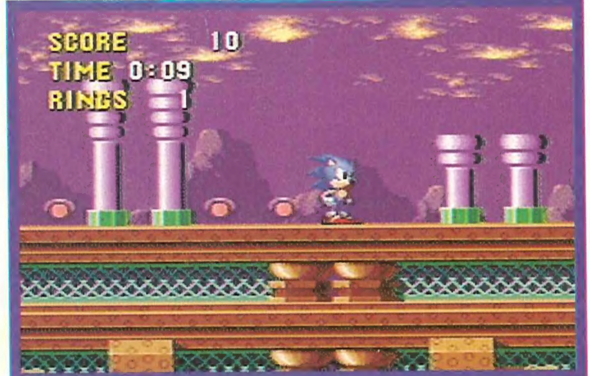
¿Qué portátil comprar?



Hola Yen, pretendo comprarme una consola portátil y no me decido. Entre las tres que hay en el mercado, la que más me gusta es la Lynx. ¿Es mejor que la Game Boy? ¿Hay suficientes juegos donde elegir?

Laureano Vazquez Francisco (La Coruña)

Esta es una cuestión difícil de responder, porque todas las consolas portátiles tienen sus puntos fuertes y sus puntos débiles. No puedo decirte que te decantes por ninguna, porque a mí me gustan todas. Lo que sí es cierto es que si te decides por comprarte una Lynx, tomarás una decisión acertada: técnicamente tiene muy buen nivel y, aunque por el momento no posee cientos de juegos en el mercado, te podemos asegurar que prácticamente todos los que existen son buenos. Y de aquí a navidades va a haber una espectacular avalancha de títulos. La decisión tiene que ser tuya, pero piensa cuánto te quieres gastar, en el precio de los cartuchos, en si la quieres más o menos manejable...



¿Segunda parte de Sonic?

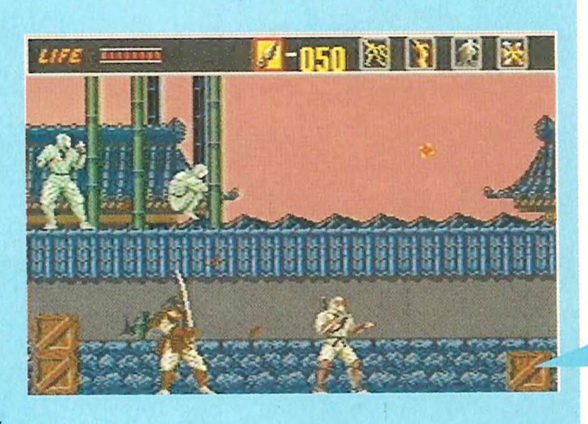
Yen, ¿me podrías decir cuándo van a salir el Toki y el Golden Axe 2 para Mega Drive?. ¿Se va a hacer la segunda parte del Sonic?

Alberto Garulo Gonzalez (Madrid)

A preguntas cortas, respuestas cortas.. Los dos primeros juegos que nos dices van a salir aproximadamente por navidades.

En cuanto a Sonic, sé de muy buena tinta que se tiene la intención no sólo de sacar una segunda parte, sino de crear una serie. Buena noticia, ¿eh?

Problemas en Shinobi



Te escribo para pedirte que me des la solución para salir del laberinto (fase 8-2) del "Revenge of Shinobi", que nos trae amargados a todos los megadrivers possesors de este juego.

Telma Moreno

Parece que os gusta mucho este Revenge of Shinobi. He de reconocer que es un prodigio de la diversión y la dificultad. Pero veo que no podéis pasar de este fatídico punto. No os preocupéis, que para algo estoy yo aquí.

Haciendo acopio de valor, memoria y encomendándome al mago ninja, te daré, Telma, la deseada solución. Presta atención porque ahí va: Caminando por el laberinto, descubrirás una pared que no alcanza el techo (cerca de la zona negra que está llena de cajas). Haz un salto mortal hacia la pared y aparecerás a la derecha, cerca de una puerta. Salta la puerta y coge la próxima de la derecha. Aparecerás en una habitación con columnas que bajan del techo y cajas a ambos lados llenas de Power Ups.

Coge los Power Ups y vete a la primera puerta de la izquierda. Aparecerás en una habitación con ninjas volantes. Continúa hacia la izquierda y verás dos puertas encima de otra. Entra en la de abajo y saldrás a la pantalla del preciado EXIT.

Si quieres conseguir un valioso Power Up para enfrentarte a Neo Zeed, camina hasta el comienzo de la flecha citada, haz un salto mortal en el aire y dispara 8 shurikens a través de la pared... ¡sorpresa!, apareció el Power up.

Con este trucazo ya no tienes excusa para no acabarte el juego.

Otro desesperado del Alex Kidd

¡Hola Yen!. LLevo seis meses atrancado en la pantalla 11 del Alex Kidd in Miracle World de la videoconsola Sega.

Hay cinco cajas, una contiene una luna, otra el mar, amuleto, estrella y pez. Al pasar por encima de ellas suena "clin" y en otras salen fantasmas que me matan. Espero que me puedas decir cómo diablos se pasa esta pantalla y algún truco que tenga el juego. Confío en tí.

Angel Gómez Valencia (Madrid)

Muchos amigos me habéis preguntado por este truco, pero tú has sido elegido para representar a todos los hambrientos Alexkiddianos de la tierra.

El truco está en elegir el orden por el que caminar sobre las "cajas" del suelo. Éste es el siguiente: sol, olas (mar), luna, estrella, sol, luna, olas, pez, estrella, pez.

Si recorres el suelo en este orden, comprobarás que aparece una corona, recógela y observa el mensaje final.

todos los meses

Disfruta con



No pierdas tiempo, rellena hoy mismo el cupón de la solapa con todos tus datos y el cartero te llevará Hobby Consolas a casa cada mes. Así, la revista te costará sólo 260 ptas., ¡y no perderás ningún número aunque se agote en el kiosco!

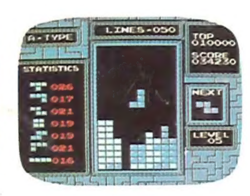
Oferta válida (sólo para España) hasta el 31 de diciembre de 1991.

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un auténtico 4×4.
La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.[1]
- NINTENDO WORLD CUP.™ [2]



Y&R





Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74